WARHAMMER

LE JEU DE RÔLE

LE COMPAGNON



EXPLOREZ LE VIEUX MONDE !

Que peuvent donc bien avoir en commun monstres de foire, pieuvres des marais et signes astraux ? Eh bien, ils sont tous dans le *Compagnon de WJDR* ! Pensé comme une boîte à outils pour peaufiner vos parties et donner naissance à de nouvelles aventures, le *Compagnon de WJDR* est un parfait supplément pour les joueurs comme pour les MJ. Dans ce volume, vous trouverez une quinzaine de chapitres abordant divers thèmes dont :

- Un essai détaillé sur les cours d'eau de l'Empire incluant les caractéristiques de la gabarre et du reikaak, de nouvelles carrières comme le Patrouilleur fluvial et l'Arrimeur, et bien d'autres choses encore.
- Un aperçu des plus déroutants de la vie misérable au sein des carnavals du Vieux Monde.
- Des règles de commerce avancées dans l'Empire.
- Un panorama de Sartosa, la cité des pirates, et Tobaro, la cité des fols.
- Une description de l'astrologie du Vieux Monde.
- Une étude de la médecine dans le Vieux Monde, son histoire et de nouvelles règles ayant trait aux soins et à la chirurgie.
- La présentation de nouveaux sites d'aventures, comme l'échoppe de Grugnir, l'auberge de l'*Arène* ou encore le *Coq et le Seau*.
- Une vue d'ensemble de l'école impériale d'Artillerie, son histoire, ses coutumes et ses principaux PNJ.
- La description d'une nouvelle menace pesant sur l'Empire : le culte de l'Illumination.
- Un appendice du *Bestiaire du Vieux Monde* renfermant plus d'une dizaine de nouveaux monstres comme la pieuvre des marais, le carexsangue et le terrifiant bric-broc.

Le *Compagnon de WJDR* est le parfait complément pour *Warhammer, le Jeu de Rôle*, qui sans nul doute rendra le Vieux Monde un peu plus sinistre et menaçant.

L'AVENTURE VOUS ATTEND !

Warhammer sur le web, en français : www.warhammerjdr.fr ; en anglais : www.blackindustries.com

Prix public : 34,50 €

9 782915 989526

Le Jeu de Rôle

Le Compagnon

~ Version Originale ~

Équipe de création : *Owen Barnes, Bill Bodden, Eric Cagle, Brian Clements, Steve Darlington, Kevin Hamilton, Jude Hornburg, Andrew Kenrick, Andrew Law, Jody Macgregor, Jim Pinto, Robert J. Schwalb & Dan White*
Assistance à l'équipe de création : *Timothy Eccles, Alfred Nunez, Orbis Proszynski & Wayde Zalken*
Développement : *Robert J. Schwalb*

Édition : *Evan Sass et V3 Studio*
Direction et Conception artistique : *Hal Mangold*
Couverture : *Ozan Art*
Relecture : *Scott Neese*
Logo de WJDR : *Darius Hinks*
Cartographie : *Andrew Law*
Illustrations intérieures : *Alex Boyd, John Blanche, Tony Parker & David Gallagher*
Responsable du développement : *Kate Flack*
Directeur de Black Industries : *Marc Gascoigne*

~ Version Française ~

Directeur de publication : *Mathieu Saintout*
Maquette française : *Stéphanie Lairet*
Traduction : *Nathalie Huet, Dominique Lacrouts, Sandy Julien & Arthur Francfort pour Kaneda*
Réécriture : *Jérôme Vessière pour Kaneda*

WWW.WARHAMMERJDR.FR

Une publication Bibliothèque Interdite sous licence Fantasy Flight Games
Première édition française, Juillet 2008.
Imprimé en Italie par Eurografica S.p.A.

Fantasy Flight Games
1975 W County Rd B2
Roseville
MN 55113
USA

Bibliothèque Interdite
19 rue de Choiseul
75002 Paris, France
SARL au capital de 8 000 €
RCS Paris B 478 971 963

ISBN 13 : 978-2-9-1598952-6

Site de Warhammer, le jeu de rôle : www.warhammerjdr.fr

Site de Bibliothèque Interdite : www.bibliothequeinterdite.fr

Site de Fantasy Flight Games : www.fantasyflightgames.com

~ Table des matières ~

INTRODUCTION

On pourrait écrire des milliers d'ouvrages sur le Vieux Monde sans pour autant effleurer la surface des coins et recoins et autres détails croustillants qui constituent l'univers de *Warhammer, le Jeu de Rôle*. Évidemment, certains suppléments parlent de l'Empire, de la Bretonnie, de monstres, de skavens ou de magie, comme les *Royaumes de Sorcellerie* et le *Tome de la Corruption*, sans compter tous les romans. Mais tous ces livres font également l'impasse sur nombre de détails qui ne sont pas définis et parfois même pas abordés. Et c'est là qu'intervient le *Compagnon de Warhammer*!

> *« Tu crois tout savoir au sujet de l'Empire, hein? Eh bien, laisse-moi te raconter deux ou trois bricoles, mon gars... »*
>
> — Albrecht Müller, pilier de bar de Talabheim

L'histoire est simple. Nous voulions publier un supplément faisant la lumière sur des régions inexplorées du Vieux Monde et soulignant certains des éléments qui créent cette ambiance propre à *WJDR*. Nous avons donc lancé un appel à tous les auteurs en herbe de *WJDR* et leur avons demandé d'écrire des articles et textes correspondant à nos attentes. Autant dire que le résultat a dépassé toutes nos attentes. Nous avons reçu des tonnes de propositions couvrant toutes sortes de sujets, qu'il s'agisse de bestiaires, de guides géographiques ou de simples descriptions d'échoppes. Nous avons alors passé tout cela au crible et conservé les meilleurs textes. Un mois et demi plus tard, les fichiers finaux sont nés et le fruit de ce travail compliqué est un méli-mélo éclectique d'articles indispensables.

Qu'y a-t-il dans ce livre?

Bonne question. Un peu de tout, en fait. Ceci dit, nous nous sommes efforcés de regrouper les articles en différentes sections.

L'ouvrage débute donc par un précis géographique du monde entier, qui dévoile des renseignements sur des lieux situés au-delà des frontières du Vieux Monde. Ce chapitre aborde également les aspects pratiques d'un long voyage.

L'ensemble du supplément offre des informations très utiles sur la vie quotidienne dans le Vieux Monde, des carnavals et troupes itinérants qui se produisent dans les différentes villes à la vie que mènent les bateliers de l'Empire. Pour les joueurs aux penchants mercantiles figurent aussi des règles commerciales complètes basées sur celles de l'*Arsenal du Vieux Monde*. Signes astraux, médecine, procès et interactions sociales font également partie des thèmes abordés qui permettront aux joueurs de mieux comprendre le cycle de la vie et de la mort au sein de l'Empire.

Le *Compagnon* aborde également les contrées étrangères, et notamment la fabuleuse Tilée. Enfin, pour la première fois vous sont présentées Sartosa, la cité des pirates, et Tobaro, la cité des fols.

Ceux qui ont besoin de lieux où développer des scènes de jeu trouveront certainement à leur goût l'échoppe de Grugnir et plusieurs auberges où les PJ pourront enfin dépenser l'or qu'ils ont sans doute bien mérité. Attention car vous découvrirez aussi un nouveau culte du Chaos susceptible de donner du fil à retordre à vos héros! Enfin, ce chapitre présente l'une des institutions les plus célèbres de l'Empire: l'école impériale d'Artillerie.

L'ouvrage s'achève avec un ensemble de monstres venant compléter ceux du *Bestiaire du Vieux Monde* et de *WJDR*, incluant quelques classiques et une poignée de monstres inédits.

Ainsi, vous avez là un ensemble étrange et merveilleux à la fois d'articles dont la diversité est telle que vous y trouverez assurément votre bonheur. Alors faites le tour du propriétaire, et peut-être aurez-vous dorénavant une vision bien différente de l'Empire.

DIVAGATION DU FOL AZLUHR TOBIAS-SOL

Par Jim Pinto

Au fil de votre lecture, vous découvrirez des encarts proposant des informations étranges. Ne croyez rien de ce que vous y lirez car il s'agit là des écrits d'un fou.

Azluhr Tobias-Sol n'est pas très connu. En fait, il n'est pas très important et n'est même pas de noble extraction. Ses travaux n'ont rien de légendaire et personne pour ainsi dire n'a entendu parler de lui en dehors de son village. Globalement, il n'est personne; un simple individu qui a passé sa vie dans une petite maison rustique, à raconter des histoires à qui voulait bien l'entendre, et qui est mort sans que cela n'émeuve grand monde.

Mais à sa mort, un véritable amas de fables, de rumeurs, de traditions, de légendes, de mythes, de superstitions et d'histoires à dormir debout a été retrouvé dans son bureau. Nul ne sait d'où venaient tous ces récits et nul n'est en mesure d'affirmer qu'Azluhr a un jour quitté son domicile, et encore moins qu'il soit devenu un spécialiste en matière de dragons. D'aucuns prétendent qu'Azluhr marmottait souvent dans sa barbe et qu'il bénéficiait du troisième œil, mais il ne s'agissait sans doute que d'une maladie qui le frappa sur le tard.

Malheureusement, rien ne vient étayer les histoires d'Azluhr. Beaucoup sont suspectes, d'autres ne sont que mensonges éhontés et les autres sont sujettes à interprétation. À sa mort, un scribe tenta néanmoins de les classer dans le but de bien faire la différence entre les divagations de l'homme et les récits fondés. Pour finir, c'est au lecteur de mener l'enquête et de se faire sa propre opinion.



GUIDE DU MONDE CONNU

Par Owen Barnes

L'Empire est une région très vaste. Au point que pour un citoyen moyen, il est bien assez grand comme cela. Du reste, beaucoup de gens passent toute leur vie sans savoir ce que le monde offre au-delà de ses frontières. Si vous êtes instruit, peut-être saurez-vous étaler vos connaissances au sujet de lieux comme la Bretonnie, le Kislev et les Principautés Frontalières. Toutefois, l'effrayante vérité est que le monde ne se limite pas à tout cela et que loin des frontières de l'Empire se dissimulent des merveilles et horreurs qui pousseraient légitimement un homme à se demander pourquoi il est sorti de chez lui.

Entamer une aventure qui emmène les personnages dans une contrée étrangère va non seulement apporter du changement, mais également confronter vos héros à de nouveaux défis, de nouveaux adversaires et, accessoirement, leur donner la chance de faire un peu de tourisme. Pour un meneur de jeu, cela peut se révéler quelque peu délicat, car la partie le plonge lui aussi dans l'inconnu ; après tout, il n'en sait pas beaucoup plus que les joueurs au sujet des terres traversées. C'est en gardant cette idée en tête que nous vous offrons maintenant une présentation impartiale du monde connu et de ses nations, royaumes et coins à éviter, du moins du point de vue éclairé des plus grands érudits impériaux.

QUITTER L'EMPIRE

Les déplacements effectués au sein de l'Empire se mesurent en jours ou en semaines, mais pour se rendre chez les voisins les plus proches, qu'il s'agisse du Kislev, de la Bretonnie ou des Principautés Frontalières, il faut généralement compter un mois, voire davantage. Les expéditions lointaines se mesurent quant à elles en mois, sachant que pour atteindre les régions les plus reculées du monde, une année complète est parfois nécessaire, du moins quand on a la chance d'arriver à destination.

Tout ceci ne tient bien évidemment pas compte d'un voyage effectué sans le bénéfice d'une bonne route ou d'une carte, des bandits en maraude, du mauvais temps et du plus vieux danger qui plane sur les voyageurs, à savoir se perdre. En y songeant à deux fois, mieux vaut ne pas entamer un voyage sans saisir la nature des risques que l'on encourt. Bien entendu, si vous croyez qu'il peut être sympa de faire un petit voyage sous le soleil d'Arabie, alors voici à quoi vous devrez vous attendre.

AU NORD...

Kislev

Au nord de l'Empire se trouvent les terres du Kislev et la mer des Griffes. Le Kislev, vieil allié de l'Empire, constitue une barrière contre les pires horreurs du lointain nord. Pays morne et froid habité par un peuple robuste et austère, le Kislev est un royaume relativement modeste dirigé par des tsars et tsarines. Suffisamment proche de l'Empire pour paraître vaguement familier aux voyageurs, le curieux accent, les étranges couvre-chefs et l'abondance d'eau-de-vie de pomme de terre en déroutent pourtant plus d'un.

Praag est l'une des cités du Kislev. Perdue avant d'être reprise lors de la Grande Guerre contre le Chaos, ses habitants ont préféré la raser puis la rebâtir dans le but de la purifier. Cependant, certains affirment que les esprits de ceux qui ont été sacrifiés aux Dieux Sombres hantent encore ses pierres et hurlent dans la nuit dans l'espoir qu'on mette fin à leur supplice.

La mer des Griffes

Cette étendue d'eau froide et agitée sépare le nord de l'Empire de la Norsca et a la réputation tout à fait justifiée d'abriter de nombreux pirates. Bien évidemment, le mauvais temps et les pirates n'empêchent pas des dizaines de navires de naviguer entre Marienburg et divers ports septentrionaux, ce qui en fait une région relativement accessible pour ceux qui souhaitent la traverser, qu'il s'agisse de se rendre en Norsca ou une contrée plus reculée encore.

Au sein de la mer des Griffes, on trouve les Dents du Dragon, un ensemble d'îlots déchiquetés situés à la pointe nord de la Bretonnie. D'innombrables navires seraient venus s'y briser et un véritable trésor attendrait les hommes assez courageux pour oser s'y aventurer.

Norsca

Quand ils ne pillent pas d'autres régions du monde, les Norses, décrits à juste titre comme des barbares vêtus de fourrures vénérant des dieux violents, vivent dans les toundras gelées et montagnes de leur contrée. Les voyageurs ont tout intérêt à y réfléchir à deux fois avant de chercher refuge sur cette terre, car les autochtones sont sans doute tout aussi dangereux que des trolls des glaces. Bien que les guerriers norses soient connus pour respecter la force, seuls les aventuriers les plus costauds en useront pour s'imposer parmi ce peuple.

S'HABILLER CHAUDEMENT

Les peuples du Kislev et de Norsca ont fait de véritables progrès en matière d'habits permettant de lutter contre les effets du froid, progrès dont les voyageurs peuvent tirer parti. Au Kislev, les hommes portent d'épais chapeaux de fourrure qualifiés d'ushankas.

En Norsca, où les gens sont généralement vêtus moins chaudement malgré le froid, une pratique courante consiste à s'enduire le corps de graisse de phoque. Si vous arrivez à vous faire à l'odeur et à la consistance poisseuse, non seulement vous serez à l'abri du froid mais également de l'eau qui se contentera de vous glisser sur la peau.

La forêt gelée des Poignards se trouve dans les terres. Abritant davantage de glace que de bois, les voyageurs imprudents risquent d'être ensevelis sous une véritable pluie de glaçons s'ils progressent trop bruyamment. Toutefois, le cœur de la forêt abriterait un ancien temple elfique, abandonné il y a bien longtemps lorsque la Norsca était encore une contrée chaude recouverte de forêts et de champs verdoyants.

Désolations du Chaos

Au-delà du Kislev, de la mer des Griffes et de la Norsca, les choses tournent rapidement au vinaigre pour les voyageurs. En effet, se rendre dans ces contrées nordiques est certainement le meilleur moyen de connaître une bien triste fin. Une toundra désolée s'étend à perte de vue, le relief n'étant brisé ça et là que par quelques chaînes de montagnes aux crêtes dentelées et les troncs noueux d'arbres morts. Des créatures cauchemardesques parcourent la région et des tribus de maraudeurs se combattent sans cesse pour le plus grand plaisir des Dieux Sombres. Le nord appartient au Chaos et plus vous vous y enfoncez, plus cela tombe sous le sens, jusqu'à ce que la réalité elle-même s'effondre pour ne laisser place qu'à la folie et au désespoir. Du moins est-ce là ce que les rumeurs laissent entendre.

Au sein des Désolations du Chaos, on trouve la forteresse naine perdue de Karak Dum, située bien au nord, au plus profond des terres des Kurgans. Perdue depuis des siècles, cette place forte a conservé toute son importance aux yeux des nains, même si eux-mêmes ne se rappellent pas ce qui a bien pu les pousser à la bâtir si loin dans le nord.

AU SUD...

Principautés Frontalières

Séparées de l'Empire par les Montagnes Noires, les Principautés Frontalières sont en proie à des troubles et escarmouches permanents, les seigneurs de guerre locaux passant leurs journées à tenter d'accroître la superficie de leur sombre royaume de quelques hectares. Malgré cela, c'est l'endroit idéal pour les individus sans scrupules désireux de gagner leur vie en louant leurs services et en s'insinuant dans les bonnes grâces de la soi-disant noblesse locale.

Ce royaume inclut les ruines du château de Pierre Noire, témoignage de la démence qui animait l'un des soi-disant souverains de cette région. Selon la légende, le seigneur Pierre Noire souhaitait bâtir une formidable redoute pour montrer à tous sa puissance. Seul problème, il ne voulait pas financer la main-d'œuvre nécessaire à la construction et préféra engager un nécromancien. Depuis, le château et toutes les richesses de feu Pierre Noire sont aux mains des morts-vivants.

Tilée

La Tilée et l'Estalie, que confondent souvent les habitants de l'Empire, sont deux cultures anciennes et raffinées qui marquent depuis longtemps le Vieux Monde de leur empreinte. La plus puissante de ces nations méridionales est la Tilée, un groupe de cités-états dirigées par une élite mercantile depuis la capitale de Rémas. Bien que cette contrée méprise les concepts de royauté et de noblesse, c'est un foyer de querelles politiques, où les étrangers imprudents sont parfois entraînés dans les intrigues des princes marchands.

INVENTIONS TILÉENNES

La notion de libre-pensée qui règne en Tilée a mené à une poignée d'inventions remarquables relevant parfois de la plus pure hérésie. Ainsi, avec de l'argent, chacun peut louer les services d'un inventeur pour créer tout et n'importe quoi ; à l'instar de la miraculeuse *voiture volante d'Atrazar*, qui permet à son propriétaire de voler, ou du *terrifiant déclencheur de pièges de Torona*. Aucun aventurier ne devrait sortir de chez lui sans cet ensemble de ressorts, d'engrenages et de perches, une invention permettant de détecter et de déclencher toutes sortes de pièges.

Non loin de la cité de Miragliano se trouvent les terrifiants marais des Zombies, un lieu craint où se sont installés des morts-vivants et des créatures plus ignobles encore. Bien évidemment, cela n'empêche pas les seigneurs locaux d'emprunter ses affluents pour tenir leurs détenus à l'écart des regards indiscrets des honnêtes citoyens.

Estalie

À l'inverse, les royaumes estaliens sont de nature féodale, les seigneurs dirigeant l'existence misérable de leurs sujets. Une fois passés l'accent étrange et les goûts curieux en matière de barbes, les terres d'Estalie sont relativement agréables et de nombreux voyageurs y restent en raison du climat chaud et de l'hébergement bon marché.

L'un des lieux les plus importants d'Estalie, la vallée des Moulins à Vent, se situe dans les monts Abasko. Civilisée il y a bien longtemps par le roi fol Don Jurno Esparo qui souhaitait en faire le grenier de son peuple, la vallée fut rapidement abandonnée en raison de son emplacement et les centaines de moulins à vent tombèrent en ruine. Aujourd'hui, les rumeurs veulent que des hommes-rats insidieux aient élu domicile dans les moulins et les reconstruisent à des fins encore inconnues.

Et plus loin?

Terres Arides

À moins d'avoir pris la mer, vous devrez passer par les Terres Arides. Les hommes ne se sont jamais emparés de cette région désolée constituée de collines broussailleuses, de plaines battues par les vents et de bois blanchis où se cachent orques et autres humanoïdes. Bien que ces peaux-vertes offrent sans doute une bonne raison d'éviter l'endroit, certaines rumeurs parlent toujours et encore de ruines anciennes et de trésors oubliés qui font le bonheur des érudits et aventuriers.

On y trouve notamment Barak Varr, cité portuaire naine et porte du sud. Elle abrite la marine naine et attire à elle toutes sortes d'aventuriers et de mercenaires du Vieux Monde.

Morghum, une cité en ruine, était jadis la capitale d'un royaume humain des Terres Arides. La légende prétend qu'il y a bien longtemps, un puissant magicien jeta une malédiction empêchant tous ceux qui s'y trouvaient d'en sortir, si bien que les habitants furent condamnés à mourir de faim et de maladie.

Arabie

Royaume ancien d'humains, l'Arabie est une contrée étrange et exotique dirigée par de puissants sultans et des cheiks du désert. Centre de commerce où l'on trouve aussi bien des épices inconnues que des esclaves, elle a beaucoup à offrir aux marchands et aventuriers. Toutefois, c'est également un pays dangereux où les criminels sont sévèrement punis et généralement victimes d'amputations.

Si vous poussez vers le sud, vous arriverez au mont Eunuque et au palais du Calife Magicien. On murmure dans l'ensemble du pays que ses connaissances en matière de sorcellerie sont infinies, et qu'il se spécialise dans la création et la levée de malédictions. Bien évidemment, ses services ne sont pas gratuits.

Terre des Morts

Au-delà des Terres Arides et de l'Arabie, la terre est desséchée et le désert prend le dessus. Cette vaste région abritait jadis l'empire de Nehekhara, mais elle est aujourd'hui infestée de morts-vivants et connue sous le nom de Terre des Morts. Les récits de nécropoles anciennes, de terrifiants monstres squelettiques et de rois morts-vivants sont de bonnes raisons de ne pas s'y aventurer. Sans parler du climat et du désert inhospitaliers, les aventuriers risquant bien de mourir de soif avant même d'être attaqués par des morts-vivants.

Parmi les lieux de marque de la Terre des Morts, on trouve Khemri, qui était jadis le plus grand royaume nehekharéen, mais qui n'abrite plus aujourd'hui que des cités, des temples et des tombes en proie au silence. Les individus suffisamment courageux qui s'y aventurent et ne finissent pas entre les griffes de morts-vivants en rapporteraient des trésors défiant l'imagination. Cependant, le fait que si peu de gens en reviennent témoigne assurément des dangers que renferme le désert.

Terres du Sud

Si par miracle des voyageurs parviennent à traverser la Terre des Morts, ou tout simplement s'ils prennent soin de la contourner, ils arriveront dans ce que l'on appelle globalement les Terres du Sud. Ce continent de bonne taille, aussi vaste que le Vieux Monde, est recouvert de jungles humides, de cours d'eau infestés de monstres et de volcans fumants. Il abrite aussi une curieuse race d'hommes-lézards. Ces créatures auraient même fondé une société grossière en s'appropriant de vieux temples et d'anciennes villes. Détail intéressant pour les aventuriers, ils produiraient des bijoux et armes à partir de grosses quantités d'or et de pierres précieuses.

Les monolithes à tête de mort sont situés sur la côte ouest du continent. Région véritablement surnaturelle, des gens prétendent que lorsque vous vous baladez parmi les têtes d'obsidienne en ces nuits où Morrslieb est pleine, les sculptures vous révèlent la façon dont vous allez mourir.

PIÈGES ANTIQUES

Les royaumes en ruine de Nehekhara sont pleins de tombes et de temples remplis des biens de leurs occupants, généralement décédés depuis bien longtemps. Toutefois, les Nehekharéens anciens étaient fort habiles de leurs mains et concevaient toutes sortes de pièges comme les *murs hideux et écrasants de Horustep*, la *gueule gémissante de Morrslieb* et les *mâchoires de Sette*.

À L'EST...

Montagnes du Bord du Monde

Région dangereuse et périlleuse, les Montagnes du Bord du Monde constituent la frontière orientale de l'Empire et constituent un formidable obstacle criblé cependant de galeries naines, de cavernes orques et de terriers skavens.

Karak Azgal est une vieille forteresse naine située au cœur des Montagnes du Bord du Monde et hantée depuis fort longtemps par des monstres et autres vermines. Les aventuriers affluent en masse vers cet impressionnant donjon, souvent engagés par les nains, pour s'y enfoncer et en ressortir de vieux trésors. Les montagnes abriteraient également le repaire de la Reine Serpent. Les rumeurs prétendent que cette femme puissante se serait taillé un palais dans les hauteurs des pics et régnerait sur une armée d'hommes-serpents.

Terres Sombres

Cette région est une étendue de plaines balayées par les vents et de collines perpétuellement couvertes de nuages noirs. Elle abrite non seulement les fantômes de divers royaumes oubliés, mais également de terribles monstres. Toutes sortes de créatures les parcourent, qu'il s'agisse d'orques, de gobelins, d'hommes-rats ou de rejetons du Chaos pour n'en mentionner que quelques-unes. Les rumeurs parlent également d'un royaume de nains adorateurs du Chaos dans le nord des Terres Sombres. Toutefois, de tels récits sont difficilement vérifiables.

C'est également au centre de cette région que l'on trouve la tour de Gorgoth, une imposante citadelle de fer dominant les alentours sur un rayon de plusieurs kilomètres. Nul ne sait vraiment qui y vit, mais on y entendrait des gens exploiter une mine et forger le métal, alors que ses cheminées cracheraient une fumée noire.

COMMENT ENGAGER UN OGRE ?

Comme tout marchand impérial qui se respecte le sait, il n'y a pas de meilleur garde du corps qu'un ogre. Grands et imposants, sans pour autant être très malins, leur compagnie est utile et ils ne se montrent pas aussi assommants que les mercenaires humains. Mais encore faut-il savoir choisir son ogre.

Pour commencer, sachez que la force d'un ogre est à la mesure du volume de son estomac, alors assurez-vous d'en choisir un bien gras. Ensuite, demandez-lui son nom. Si celui-ci comporte trop de syllabes, c'est sans doute qu'il a des ambitions ; évitez-le. Enfin, testez sa loyauté en lui demandant de vous attendre quelques instants. Allez vous changer, en enfilant par exemple la tenue de l'un de vos serviteurs, puis revenez pour lui demander de vous suivre. S'il découvre la supercherie, vous tenez là un bon spécimen et pouvez commencer à négocier ses honoraires.



Royaumes Ogres

De l'autre côté des plaines désolées et collines basses des Terres Sombres, le relief prend de la hauteur jusqu'à former une gigantesque muraille de pierre connue sous le nom de Montagnes des Larmes, qui abritent les tribus des Royaumes Ogres. Ne vous laissez cependant pas tromper par le mot «royaume», car ces grandes créatures à la bouche dégoulinant de bave ont davantage de chances de vous ronger les os (sans forcément prendre soin de commencer par vous ôter la vie) que de vous traiter avec un quelconque degré de civilité. Pour traverser leurs terres, la meilleure solution est encore de leur offrir de prodigieuses quantités de nourriture et d'or. Les Montagnes des Larmes abritent aussi le mystique temple des moines du Dragon Céleste. Constituant un ordre ancien et puissant, les moines du Dragon sont des maîtres en arts martiaux. Des guerriers s'y rendent parfois dans le but d'apprendre leurs techniques, mais très peu remplissent les conditions demandées, sans parler de survivre à leur première rencontre avec un membre de l'ordre.

Et après?

Extrême-Orient

Les contrées de l'Ind, du Cathay et du Nippon constituent ce que les habitants du Vieux Monde appellent l'Extrême-Orient et sont à l'origine de bien des récits merveilleux. Cette réputation est bien évidemment soulignée par les biens exotiques rapportés de ces royaumes; des objets le plus souvent appréciés pour leur beauté et la finesse de leur artisanat. Mais en réalité, ces pays sont aussi dangereux que le Vieux Monde, voire plus encore pour les voyageurs étrangers qui ne sont pas au fait de leur culture.

Ind

La plus proche des trois nations situées à l'est est l'Ind. Terre des plus spirituelles, ses habitants ont parfois l'air étonnamment heureux aux yeux des étrangers, mais c'est là juste une façon de prendre leurs distances avec les horreurs de la vie, ce qui ne doit pas distraire le voyageur des périls qui l'attendent dans cette région. Destination de choix pour les marchands d'épices du monde entier qui s'y rendent pour se fournir en herbes rares et précieuses, il est parfois difficile de comprendre les coutumes des autochtones. En fait, des écarts aussi banals que traverser un pont du mauvais côté ou manger de la viande peuvent provoquer le courroux des habitants, le pauvre voyageur étant parfois sévèrement châtié pour un délit dont il n'a même pas conscience. Les dieux d'Ind sont eux aussi très curieux. Les voyageurs sont donc invités à sourire poliment et à hocher de la tête lorsqu'un autochtone adresse ses prières à une souris ou à un charançon.

ÉPÉES LONGUES DU CATHAY

Les armes forgées par les meilleurs armuriers du Cathay et du Nippon sont des objets très recherchés dans le Vieux Monde, si bien que leur prix atteint des sommes folles. Si un personnage pose un jour la main sur une telle arme, il comprendra rapidement ce qui fait leur valeur.

Épée longue du Cathay (qualité exceptionnelle): coût – 500 co; enc. – 50; groupe – Cathay; dégâts BF+1 ; attributs – perforante, précise, rapide; dispo. – Très rare.

L'Œil du Tigre est une caverne profonde située dans les contreforts des monts Shambani. Censée renfermer la Pierre perdue de Simba, elle est aujourd'hui le repaire des Bengalis, une violente tribu d'hommes-bêtes à tête de tigre.

Grand Cathay

Le plus important des empires d'Orient est le Grand Cathay, une contrée gigantesque renfermant de hautes montagnes, des plaines verdoyantes et des forêts denses. Il s'agit d'un formidable empire constitué de nombreuses provinces, chacune gouvernée par un puissant seigneur de guerre, sur lesquelles règne un empereur de nature divine. Mais c'est aussi une terre en guerre permanente, les seigneurs provinciaux s'entre-tuant pour étendre leurs frontières ou jouir des bonnes grâces de l'empereur. Malgré sa superficie et sa puissance, le Cathay reste une énigme pour les érudits de l'Empire, car même ceux qui s'y sont rendus n'ont finalement qu'une vague idée de sa taille et de ses ressources.

L'un des miracles du Grand Cathay est Weijin, siège du Trône du Dragon et capitale de l'empire. Réputée pour être la plus grande ville du monde, elle abrite de véritables merveilles comme les Jardins Paradisiaques, le temple des Deux Lunes et la mystique rivière des Âmes, censée permettre le passage dans l'au-delà.

Nippon

Situé au large du continent, le Nippon serait un puissant royaume féodal où des chevaliers vêtus de resplendissantes armures de bois laqué et coloré vivraient selon un système de castes complexe et très rigide. Réputés pour se méfier des étrangers, ils ne tolèrent ceux-ci que rarement sur leurs terres. On ne sait pas grand-chose d'autre de cette nation, mais si l'on s'en fie au reste du monde, elle est peuplée de son propre éventail de monstres et de dangers.

À L'OUEST...

Bretonnie

Bien qu'elle soit la plus proche voisine de l'Empire, la Bretonnie n'a rien à voir avec la terre de Sigmar. Aussitôt la frontière franchie, les voyageurs seront assaillis par les odeurs d'ail, de grenouilles et d'oignon, le tout recouvert par la puanteur des paysans et l'odeur piquante d'acier huilé. Rustique et simple, le royaume de Bretonnie semble archaïque aux yeux des bonnes gens de l'Empire. Mais avant de vous moquer de leurs manières rétrogrades, veillez à mettre un peu de distance entre eux et vous, car ils sont très susceptibles et capables de vous embrocher sur une lance pour votre impudence. Ceci ne vaut bien évidemment que pour les seigneurs et chevaliers du pays, si bien que les voyageurs sont invités à s'amuser aux dépens des paysans.

À la frontière de la Bretonnie se trouve la mystique forêt de Loren, qui abrite la plus importante communauté d'elfes du Vieux Monde. Étrange et sauvage, cette forêt est pleine d'esprits-arbres courroucés, sans compter les elfes eux-mêmes qui ont tendance à abattre les intrus à vue. Bien entendu, certains y voient là le signe que les elfes protègent quelque chose de très précieux au fond des bois.

NOTE SUR LES LANGUES, OU «C'EST QUOI CE CHARABIA?»

Il y a dans le monde de Warhammer presque autant de langues que de villages, de hameaux et de cavernes abritant des hommes. Où que se rende le voyageur, il découvrira que bien des mots y ont un sens différent, qu'il y existe des tournures de phrases jusqu'alors inconnues. Et si l'envie le prend de quitter l'Empire, il devra faire face à un véritable imbroglio de charabias. C'est là qu'il faut savoir garder son calme, afficher son plus beau sourire et être doué en mime si l'on veut garder la vie sauve. En outre, rappelez-vous que lorsque quelqu'un ne vous comprend pas, parler plus lentement et plus fort est généralement de bon aloi.

Grand Océan

Au large de la Bretonnie s'étale le Grand Océan, qui tire son nom de sa superficie. Il s'agit là de la plus grande mer connue du monde, dont les eaux agitées balayées par le vent sont sillonnées par des navires de toutes les races et nations. En plus des pirates, des esclavagistes et du mal de mer (un danger non négligeable), les risques encourus incluent une menace beaucoup plus primale : les monstres marins. Les eaux profondes du Grand Océan dissimulent non seulement des épaves tiléennes aux cales remplies de trésors, mais également de malveillantes créatures aux tentacules caoutchouteux qui se moquent bien des cargaisons de leurs proies. Les vieux loups de mer vont même jusqu'à prétendre que les noirs courants du Grand Océan dissimulent un royaume sous-marin. Difficile de donner foi à de telles hypothèses, mais il est tout aussi épineux de les réfuter.

L'une des légendes de l'océan a trait à l'île aux Os. Censée être la carcasse d'un énorme kraken, elle constitue aujourd'hui l'un des repaires préférés des pirates de l'organisation des Corsaires Écarlates, qui y entassent leurs butins. Il est bien sûr très difficile de tomber sur cette île car elle se déplace lentement au gré des courants. Ainsi, seuls les marins qui ont une bonne connaissance du ciel et de la mer sont capables d'en deviner la course.

Ulthuan

Quelque part, dans les eaux septentrionales du Grand Océan, se trouve le foyer des hauts elfes ; le royaume insulaire magique d'Ulthuan. Les elfes accordent une grande valeur à leur intimité et leur terre natale est protégée par de puissantes illusions, des îlots qui changent de place et des brouillards épais qui cachent la côte. Si vous voulez savoir à quoi ressemble Ulthuan, vous devrez donc poser la question à un elfe. En fait, nul ne connaît vraiment la réponse, mais on y trouve sans doute des milliers d'elfes snobinards, alors autant l'éviter !

Nouveau Monde

De l'autre côté du Grand Océan, bien au-delà des rives embrumées d'Ulthuan, on trouve le Nouveau Monde, une région pleine de promesses, d'or et de femmes, du moins si l'on en croit ce qui se raconte dans les tavernes. Là encore, nul ne sait où se situe la vérité et ceux qui s'y rendent doivent choisir entre l'enfer vert de Lustrie et les désolations glacées de Naggaroth.

Lustrie

La Lustrie est le continent sud du Nouveau Monde, une vaste contrée constituée de jungles denses, de pics s'élevant jusqu'aux nuages et de larges rivières aux eaux boueuses. Des hommes-lézards, qui ne sont pas sans rappeler ceux des Terres du Sud, vivent ici, mais leur nombre est beaucoup plus important, comme le type d'espèces. Ces dernières années, des centaines d'expéditions ont été conduites de l'autre côté du Grand Océan pour piller cette région. Les voyageurs doivent savoir que si la Lustrie offre d'étonnantes merveilles aux habitants du Vieux Monde, elle leur promet également son lot de maladies, d'autochtones hostiles, sans compter tous les chercheurs d'or prêts à vous trancher la gorge qui parcourent eux aussi la jungle.

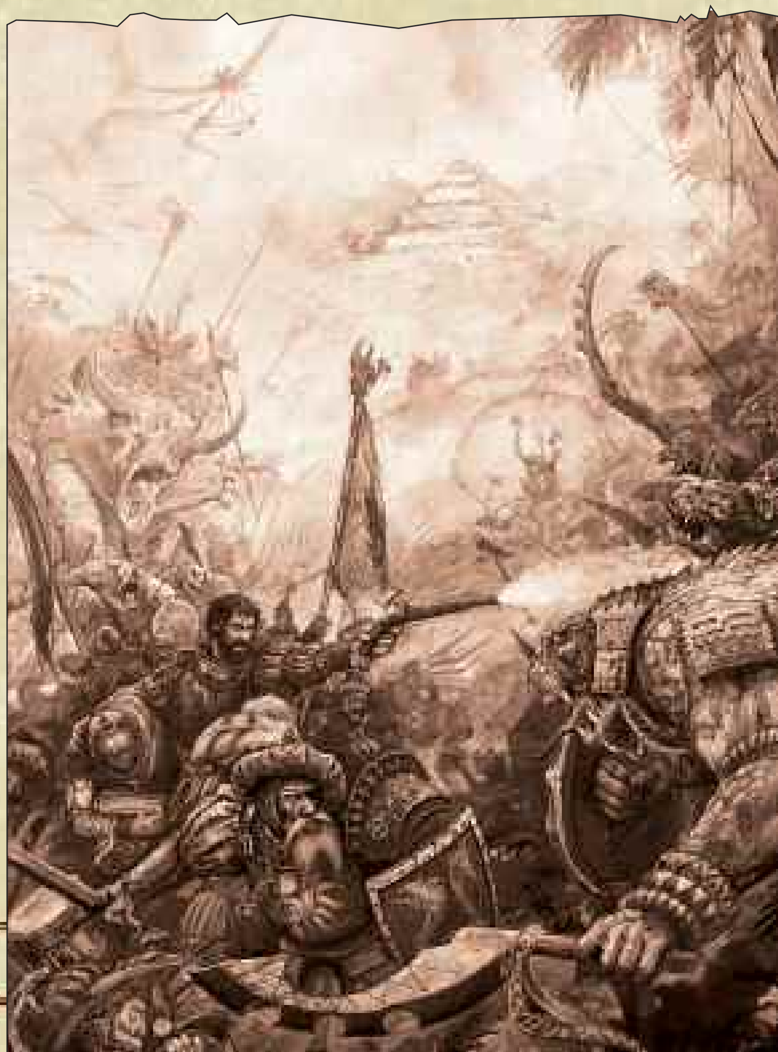
On trouve également en Lustrie la côte des Vampires, qui est infestée de morts-vivants. La rumeur prétend qu'un puissant Roi Vampire règne sur cet endroit. Il constituerait une marine de morts-vivants pour prendre la mer et se venger des habitants du Vieux Monde.

Naggaroth

Naggaroth est la terre des elfes noirs et occupe une bonne partie du continent nord du Nouveau Monde. La plupart des étrangers qui s'y rendent sont des esclaves. S'ils pouvaient relever la tête ne fût-ce qu'une seconde et effacer la douleur qu'endure leur dos fouetté à longueur de journées, ils poseraient les yeux sur une contrée de montagnes rocheuses, de forêts noires et de fleuves glacés au débit

CARTES ELFIQUES

Aucune race ne voyage autant que les elfes. Grands explorateurs et commerçants, les elfes sillonnent les océans du monde entier depuis des milliers d'années. Du coup, toutes les autres races recherchent avidement leurs cartes, connues pour leur précision et leurs nombreux détails. Si vous avez la chance de trouver un tel objet, vous saurez précisément ce qui vous attend.



rapide parmi lesquels se dressent de fières cités-états. Étant donné que des humains en reviennent parfois, nous avons une idée de l'horreur qui règne au sein de ces cités fortifiées, où les esclaves sont obligés de se battre pour le plaisir de cruels seigneurs elfes et de prêtresses démentes qui se baignent dans le sang des sacrifiés.

Le continent est criblé par un réseau de galeries et de cavernes, connu sous le nom de Voies souterraines. Nul ne sait vraiment ce qui s'y cache, mais elles sont solidement protégées par les elfes noirs.

ESCLAVAGISTES ELFES NOIRS

Trop paresseux ou cruels pour s'occuper eux-mêmes de leurs cités, les elfes noirs s'attaquent constamment aux villages côtiers et s'emparent de navires dans leur quête incessante d'esclaves. Ceux qui sont capturés ne vivent généralement pas très longtemps et sont aussitôt mis au travail dans les cales de puissantes arches noires. Quand un esclave survit au voyage de retour à Naggaroth, c'est là que la véritable horreur de sa captivité débute…

En dehors des cités des elfes noirs, le continent est une contrée sauvage et inexplorée, remplie de monstres mortels et de tribus d'orques, de gobelins et d'hommes-bêtes. Les Montagnes de l'Échine Noire coupent le continent en deux. On dit que dans les sommets les plus élevés, vivent encore les créatures les plus vieilles et puissantes du monde ; d'anciens dragons qui sillonnent les cieux et de formidables géants qui font trembler le sol à chacun de leurs pas, chacun régnant sur des domaines qu'ils contrôlent depuis l'aube des temps.

AILLEURS ?

Albion

Située au large des côtes nord-ouest de Bretonnie, Albion est une misérable petite île perdue dans la brume, connue pour son climat épouvantable et sa population de géants. La région étant censée dissimuler un véritable trésor, de nombreux intrépides ont tenté d'en gagner le rivage pour disparaître à jamais dans le brouillard. La Citadelle de Plomb est un édifice étrange et baroque aux tours et portes déformées. Il s'agirait de la prison d'un puissant démon, enfermé là à l'aube des temps par les dieux en personne.

PRINCIPALES ROUTES COMMERCIALES

Deux grands axes commerciaux relient l'Empire au monde extérieur, la route de l'Ivoire, à l'est, et la voie du Nouveau Monde, au sud et à l'ouest.

La route de l'Ivoire, également connue sous les noms de route de l'Argent et route des Épices, traverse les Montagnes du Bord du Monde puis les Terres Sombres avant de s'enfoncer dans les Royaumes Ogres et de déboucher enfin sur l'Ind, le Cathay et le Nippon. Des marchands des autres coins de l'Empire entreprennent ce périple, se réunissant dans toutes les grandes villes pour former leurs caravanes. Mais pour survivre aux périls des Montagnes du Bord du Monde, ces caravanes doivent être d'une taille considérable et protégées par une petite armée, car un simple marchand accompagné de ses gardes du corps ne fera pas long feu sur les Terres Sombres.

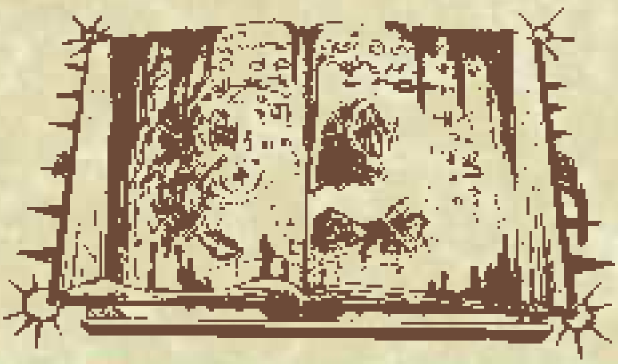
Rejoindre une caravane

Pour ceux qui veulent se rendre en Orient, se joindre à l'une des grandes caravanes est une bonne façon d'augmenter ses chances de survie. Le meilleur moyen de se faire engager est encore de proposer ses services de mercenaire, de cuisinier ou de mineur. En tout cas, il ne fait aucun doute que vous devrez prouver votre loyauté…

La voie du Nouveau Monde n'est pas aussi clairement définie que la route de l'Ivoire, car les marchands n'ont pas encore eu le temps de nouer des accords avec les dangereuses communautés d'autochtones qu'elle traverse. Si vous souhaitez vous y rendre, commencez par prendre la direction du sud, quittez l'Empire, traversez les Principautés Frontalières ou la Bretonnie et poussez jusqu'en Tilée. De là, n'importe quel port de bonne taille fera l'affaire pour vous rendre en Lustrie. Bien évidemment, avec tous ces aventuriers qui se rendent dans le sud, un grand nombre de voleurs et de brigands font régulièrement leur apparition pour détrousser les voyageurs.

Le premier pas

Au-delà des « faits » décrits dans ce guide, sachez que le reste est assez flou, mais que vous aurez sans doute affaire à des récits contradictoires traitant de châteaux volants, d'arbres doués de parole et autres rois-grenouilles supra intelligents. Nous conclurons donc en ajoutant qu'armé de ces maigres connaissances concernant ce qui vous attend de l'autre côté des frontières de l'Empire, vous êtes prêt à faire vos premiers pas dans le reste du monde connu.

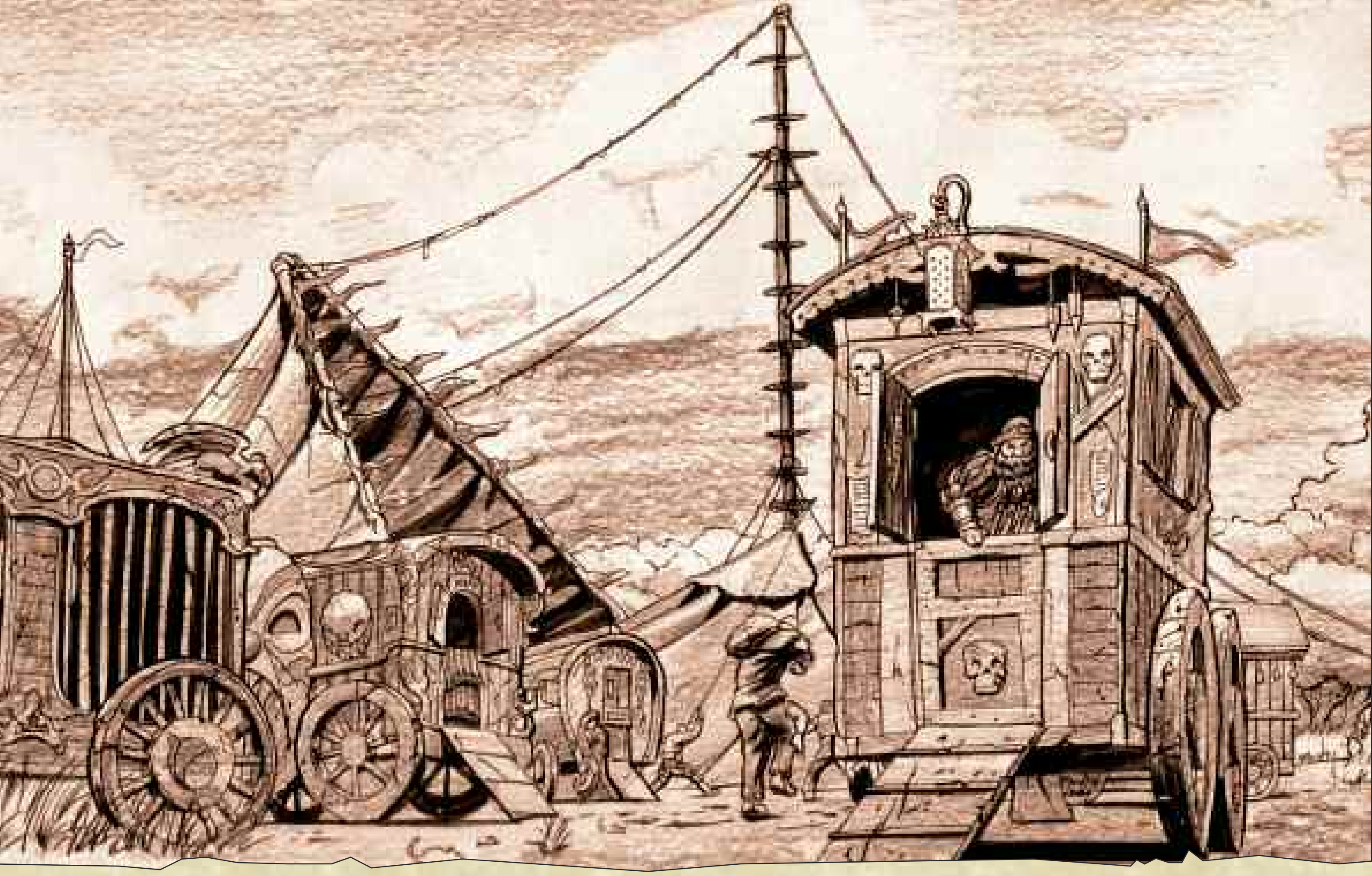


LA VIE DANS L'EMPIRE

Si l'Empire est vaste (c'est la plus importante nation du Vieux Monde), il faut bien admettre qu'il est constitué de poches ethniques et culturelles très disparates. Peu de citoyens du Vieux Monde ont les moyens de s'éloigner de plus de quelques kilomètres de leur foyer, et moins encore en expriment de toute façon l'envie. Les connaissances d'un individu moyen sont généralement de seconde main, même quand elles ont trait à sa propre province, puisqu'elles lui sont rapportées par des patrouilleurs, charlatans et marchands. Ainsi, les nouvelles sont systématiquement viciées par le point de vue, les préjugés et le désir de plaire de celui qui les donne. Quand un voyageur observe un village brûler un mutant sur la place de la communauté, il n'est pas exclu qu'en arrivant au village suivant, ce simple mutant se soit transformé en une meute sanguinaire de monstres, qui au bout de quelques hameaux aura tout l'air d'une horde du Chaos au grand complet.

Voyez-vous, tout ce que vous croyez savoir au sujet de l'Empire appelle à la circonspection. Si quelqu'un vous prétend connaître les véritables dessous d'une histoire, demandez-lui s'il en a été le témoin direct. S'il vous répond par la négative, alors faites bien attention à ce que vous croirez, parce que les détails avérés de son récit risquent bien d'être aussi fuyants qu'une anguille du Reik. Et s'il vous répond par l'affirmative, montrez-vous plus méfiant encore, car neuf fois sur dix, c'est qu'il ment. La question n'est pas de savoir pourquoi un gars vous ment, mais de savoir s'il le fait par ignorance ou parce qu'il peut en tirer quelque chose. Il n'y a pas de vérité et les récits avérés n'existent pas… À l'exception de celui-ci, bien sûr.





CHAPITRE I : MONSTRES DE FOIRE, VOLEURS ET GENS DU VOYAGE

LES CARNAVALS DU VIEUX MONDE

Par Andrew Peregrine

Des troupes de gens étranges et douteux errent à travers l'Empire. On les qualifie de carnavals itinérants. Ces voleurs et autres bons à rien espèrent gagner facilement leur vie en divertissant ceux-là mêmes qu'ils escroquent. Il y a toutes sortes de tailles et de formes de carnavals. On trouve les fêtes foraines, qui regorgent de spectacles plus ou moins étranges, de merveilles et parfois de manèges pour les enfants. Une chose rapproche toutes ces troupes : la supercherie y est aussi présente que la vérité. La diseuse de bonne aventure ne fait que vous raconter ce que vous voulez entendre et les soi-disant monstres ne sont bien souvent que des gens normaux bien déguisés et maquillés. Peut-être le voyant entrevoit-il l'avenir, mais il sait qu'il ne gagnera rien à le divulguer. De même, les manœuvres du carnaval ont tous des mutations, mais pas du type à attirer les foules. Rien ne peut être pris pour argent comptant et plus une chose paraît étrange, plus elle a de chances d'être véridique.

Les carnavals qui sillonnent l'Empire sont nombreux, et comme les individus qui les composent, on ne peut les réduire à une définition. Chaque troupe propose ses propres spectacles, si bien que même quand un bourg vient de recevoir un carnaval, le public est toujours prêt à profiter des attractions du suivant. Cela ne veut pas dire que tous les villages accueillent une telle caravane chaque semaine. La plupart des gens peuvent se permettre d'aller au carnaval de temps à autre, mais peu de sites peuvent se faire escroquer aussi sauvagement avec une telle régularité.

Pour les gens du peuple

En général, les carnavals offrent un divertissement de bas étage. Il est vrai que bien des aristocrates s'y rendent, mais il y a peu de chances qu'ils laissent ces troupes s'installer dans leur arrière-cour. Les carnavals sont perçus comme grossiers et vulgaires par les gens de bonne famille et nombreux sont les nobles qui voient d'un très mauvais œil leur simple existence. Les spectacles sont souvent

choquants et outrageants pour les gens les plus raffinés, et même parfois pour les paysans ; nombreuses sont les attractions qui ne sont pas destinées aux enfants. Mais cette réputation est volontairement cultivée : le danger et l'interdit, qu'ils soient beaux ou obscènes, agréables ou répugnants, contribuent grandement à l'attrait du carnaval. Tout y est possible et ceux qui s'y rendent peuvent découvrir un monde étrange et nouveau, tant qu'il leur reste des sous à dépenser.

La vie au sein du carnaval

Aussi excitante puisse-t-elle paraître aux yeux des observateurs, la vie de carnaval est exténuante et précaire. Pour commencer, rares sont les troupes qui se posent au même endroit très longtemps. Après quelques nuits, la population n'a souvent plus d'argent à jeter par les fenêtres, quand elle ne cherche pas directement à récupérer celui qu'on lui a volé. Le code tacite entre carnavals veut également que l'on soit toujours sur la route pour laisser la place aux autres, car c'est le seul moyen pour que tous puissent gagner la croûte que demande l'existence modeste à laquelle ils aspirent. Par ailleurs, il n'est pas facile d'abandonner ce mode de vie. Le travail, honnête ou non, est rarement source de grands revenus et peu de communautés sont prêtes à accueillir une famille de forains plus de quelques jours.

Tout carnaval est constamment pris dans l'un des quatre modes suivants : montage/démontage, voyage, travail ou ennui profond. Les périodes de transition n'existent pas vraiment. Dès qu'un carnaval atteint un nouveau bourg, l'installation des stands commence. C'est un labeur extrêmement difficile, qu'il faut achever avant la nuit tombée, sans quoi l'enthousiasme que montre la communauté à l'arrivée de la troupe risque de se dégonfler. Les parties les plus laborieuses de l'assemblage et du démontage du carnaval sont assurées par les gros bras, que l'on appelle manœuvres ou débardeurs. Il s'agit essentiellement des membres du carnaval qui n'ont pas encore appris les ficelles du spectacle ou des arnaques. Ils font par ailleurs office de sécurité quand les attractions sont lancées. L'installation de chaque divertissement et stand est sous la responsabilité d'une personne, mais les plus respectés de la troupe obtiennent facilement l'aide de quelques bras si besoin est.

Quand la nuit tombe, le carnaval est ouvert et attire les villageois par ses lumières, comme des papillons de nuit. C'est généralement le moment où les manœuvres prennent un peu de repos, tandis que les forains entrent en scène pour plumer le chaland autant que possible. Le jour suivant est beaucoup moins frénétique, à condition que la troupe n'ait pas été chassée et qu'elle choisisse de rester pour un soir ou deux de plus. Il y aura bien quelques réparations à effectuer et les gens de spectacle en profiteront pour répéter leurs numéros ou essayer de nouvelles idées, mais à part cela, il n'y aura pas grand-chose à faire. Quelques membres de la troupe iront en ville faire leurs emplettes, mais rarement en nombre. Les braves gens sont bien contents de pouvoir assister au carnaval, mais ils n'ont aucune envie de voir ces tarés et excentriques sur le pas de leur porte. Quelle que soit la qualité des divertissements de la veille, la troupe a souvent droit à un accueil glacial (voire violent) au sein même de la communauté.

Attractions

Chaque carnaval est certes unique, mais ils proposent presque tous une combinaison de trois divertissements de base. On trouve d'abord les manèges. Surtout destinés aux enfants et aux familles les plus modestes, on y décourage les escroqueries les plus lourdes. Le carnaval est là pour repartir avec le plus d'oseille possible, mais sait bien qu'il n'obtiendra pas grand-chose de ceux qui n'ont rien. Les manèges sont généralement rudimentaires, de simples tourniquets activés par des manivelles nécessitant quelques gros bras. Certains carnavals bénéficient de manèges alimentés à la vapeur, œuvres d'ingénieurs nains. Ceux-ci sont d'un entretien difficile et souvent peu fiables, mais la vue de ces engins est un attrait majeur et source d'une certaine jalousie de la part des autres troupes. Vous trouverez quelques exemples de ce type de machine à la rubrique *La Fumée*, plus loin dans ce chapitre.

Il y a ensuite les jeux. Ces stands proposent toutes sortes de divertissements pour les plus candides. Les badauds sont invités à prendre part à des jeux simples, avec la chance de remporter une récompense « fabuleuse », moyennant une mise raisonnable. « Épingler la peau-verte » consiste à planter un clou dans une peau d'orque repliée. Le « collier du nabot » demande d'enfiler un cerceau autour du cou de porcelets, à l'aide d'une longue hampe. Sans oublier le célèbre jeu de cartes « trouver l'Électeur ». Il va sans dire que chaque épreuve est truquée, même si tout forain sait généralement donner l'impression que la victoire est aisée et le prix accessible.

Enfin, il y a les spectacles. Bien souvent, ils répondent à des attentes plus adultes et offrent divers types de dépravation. Les spectacles burlesques se font passer pour de la « danse exotique ». Les monstruosités et les mutations (qu'elles soient réelles ou astucieusement simulées) sont exhibées derrière des rideaux noirs. Des voyants vous proposent de lire les lignes de la main ou de tirer les cartes. Parfois, des sorciers font des démonstrations occultes. Ces spectacles sont rarement conçus pour les enfants ou les pudibonds. Afin d'apaiser le sentiment de culpabilité ou de honte du public, ces divertissements sont souvent présentés comme éducatifs : « Cette danse va vous dévoiler toute la grâce de l'anatomie féminine. Venez étudier les contorsions qu'une agilité aussi exceptionnelle rend possibles. » Personne, ou presque, n'est assez crédule pour penser en retirer la moindre instruction, mais une telle présentation suffit à avertir chacun qu'il est temps de laisser ses inhibitions à l'entrée, de même que ses enfants.

Ces spectacles ne sont presque jamais des représentations théâtrales au sens conventionnel du terme. D'une part, ils sont plutôt brefs ; les gens ne payent que pour un numéro, c'est pourquoi il est financièrement plus intéressant de les faire courts, ce qui permet d'en placer un maximum dans la soirée. Par ailleurs, le carnaval ne s'y retrouverait pas s'il monopolisait l'attention de ses clients en les asseyant, alors qu'ils pourraient musarder en se délestant de leurs piécettes. Cette brièveté est en revanche compensée par la variété. On trouve toujours des spectacles suggestifs, ce qui peut aller de représentations relativement gracieuses aux danses érotiques et aguicheuses, en passant par les filles qui se dévêtent tant que le public paye pour en voir davantage. Certains numéros, comme les charmeuses de serpents, ne présentent aucun caractère sexuel, mais évoquent une sensualité mystérieuse qui se vend tout aussi bien.

Sur un plan moins osé, les troupes de comédiens peuvent interpréter certains discours et scènes des pièces les plus populaires et fameuses de l'Empire. La poésie est également monnaie courante, beaucoup de parents obligeant leurs enfants à faire quelque chose de « bien » avant d'aller au manège.

Peu de gens savent ce qui se passe en dehors de leur village, c'est pourquoi de nombreuses attractions comptent un héraut qui lit à voix haute quelques nouvelles et rumeurs que le carnaval a pu recueillir pendant ses voyages. Si la matière est grande, il y a de quoi en faire plusieurs numéros, du genre ; un pour la politique, un pour l'évolution du temps et des intempéries et un pour les faits et gestes toujours très demandés des célébrités royales et aristocratiques. Certaines troupes proposent des « nouvelles de la mode », durant lesquelles des personnes défilent dans les tenues les plus en vogue. Ces revues sont coûteuses et difficiles à mettre en place, mais elles en valent souvent la peine, tellement la gent féminine les apprécie.

Certains carnavals disposent même de prêtres, pour l'assistance spirituelle des membres de la troupe, certes, mais aussi pour participer à certaines pièces moralisatrices. Les leçons qu'on retire de ces spectacles vont des simples conseils d'hygiène aux sermons éthiques les plus pompeux. Les plus dramatisants assument le fardeau controversé qui consiste à illustrer les dangers du Chaos,

CARRIÈRES ASSOCIÉES AUX CARNAVALS

La plupart des carnavals affichent une telle diversité parmi leurs membres, que vous pouvez y trouver à peu près n'importe quelle carrière. La plupart de ces individus ont essayé bien des choses avant de se rendre compte qu'ils ne correspondaient véritablement à aucune profession définie. Certaines carrières sont cependant plus communes que d'autres. Au sein de la plupart des troupes, on trouve plusieurs représentants des carrières suivantes : Agitateur, Baron du crime, Bateleur, Charlatan, Coupe-jarret, Démagogue, Escroc, Gladiateur, Ménestrel, Mercanti, Prince des voleurs, Serviteur, Spadassin, Vagabond, Voleur.

Outre cette liste, d'autres carrières se rencontrent au sein d'un carnaval, mais pas dans toutes les troupes. Les Sorciers sont particulièrement prisés en raison des prouesses magiques qu'ils peuvent offrir à la foule. Il est cependant rare qu'un véritable maître de cet art accompagne une caravane de bas étage. Les illusionnistes qu'on trouve dans les carnavals sont souvent assez pitoyables. Certains étaient autrefois talentueux, avant de sombrer dans l'alcool ou quelque autre vice qui les a extraits par la force des sphères bien pensantes. D'autres ne sont tout bonnement pas très doués. Même les magiciens qui n'ont jamais dépassé le stade d'Apprenti sorcier peuvent se faire passer pour de « grands et puissants sorciers » et impressionner les profanes. Ces personnages sont généralement vaniteux au possible, si bien que travailler avec eux est loin d'être plaisant.

Les troupes les plus avantagées ont parfois des Ingénieurs pour manipuler d'étranges machines. Leur santé mentale est meilleure que celle des Sorciers et certains, même talentueux, rejoignent une troupe pour se soustraire aux exigences habituelles des clients. Ces personnes mi-scientifiques, mi-artistes apprécient de pouvoir travailler et expérimenter à leur gré. Tant que les manèges tournent, le carnaval n'a aucune raison de les embêter.

Entre deux missions militaires, les Francs-archers peuvent gagner leur vie au sein d'une troupe en tirant à l'arc. Cela leur permet de s'entraîner à volonté tout en gagnant quelques sous. Ils en profitent aussi pour mesurer leur adresse avec celle de maîtres archers à la retraite rencontrés au fil de leurs voyages et pour découvrir de nouveaux talents parmi la population. Il y a aussi les Espions, pour qui les missions s'enchaînent pendant et entre les guerres. Pour eux, le carnaval est un excellent moyen de voyager incognito.

Les troupes recèlent nombre de métiers que l'on ne rencontre pas ailleurs. Néanmoins, les carrières existantes conviennent tout à fait à ces activités. Vous pouvez vous servir des remarques ci-dessous pour confier des professions de forain aux personnages joueurs ou pour décider du profil des membres de vos propres troupes. Lorsqu'un personnage passe d'une carrière à une autre, nous encourageons le MJ à une certaine souplesse vis-à-vis des débouchés et des accès, pour se concentrer davantage sur le comportement du personnage que sur son profil. Tout membre d'un carnaval qui montre à la fois du talent et de la loyauté est susceptible d'être promu. Ainsi, un Bateleur qui fait preuve d'un certain don d'organisation peut mener une troupe et accéder à la carrière de Baron du crime… à condition d'avoir accompagné la caravane pendant une année. Comme toujours, c'est le MJ qui a le dernier mot et ceux qui cherchent à se joindre à une troupe dans le but évident d'accéder à certaines carrières se rendront compte que c'est loin d'être la méthode la plus rapide. Seuls les membres de la troupe les plus loyaux et dévoués, et qui ont fait leurs preuves peuvent espérer être promus et formés, contrairement à ceux qui viennent d'arriver et sont manifestement prêts à repartir aussi vite.

par le biais de récits plutôt atroces décrivant les ravages de monstres démoniaques et de champions de ce mal, suivis de leur chute finale. Ces numéros sont souvent mal vus des autorités religieuses locales, mais sont plus populaires que tout ce que la profession ecclésiastique peut offrir, notamment auprès des enfants. Les prêtres attirent généralement moins le chaland que les autres divertissements, mais une tente à moitié pleine vaut mieux qu'une vide. En outre, sans ces prêches, les troupes comiques perdraient un de leurs sujets de satire préférés.

La variété de ces troupes est infinie et elles font partie des plus appréciées. Parfois, il s'agit d'un simple individu courageux qui raconte des histoires drôles à l'assistance. Il y a aussi les petits groupes de comédiens qui interprètent de courtes farces. Ces représentations prennent diverses formes, de la satire politique, aux suggestions sexuelles, en passant par les simples grimaces outrées. Quand une troupe ne parvient pas à faire rire le public par son humour, la coutume autorise les spectateurs à lui jeter des fruits pourris, pour qu'ils rient à ses dépens. Ces fruits sont toujours fournis par le carnaval, moyennant quelques pièces, bien entendu.

Les membres de la troupe

La variété est grande au sein d'un carnaval, mais on retrouve malgré tout certaines constantes. Déjà, tous les forains sont des proscrits d'un genre ou d'un autre. Certains font partie de la troupe en raison de leurs déficiences physiques ou mentales. D'autres fuient la loi. Et d'autres encore ne veulent simplement pas devenir fermiers, boutiquiers ou tout ce qui pourrait passer pour « normal » au sein de l'Empire. Tous les forains n'adorent pas leur mode de vie, mais ils savent qu'une existence plus traditionnelle serait encore pire.

Monstres de foire

Ceux qui présentent des difformités physiques constituent une catégorie à part des autres forains. La populace est certes prompte à s'ébahir devant les curiosités anatomiques de ces personnes, mais les autorités sont également à l'affût de la souillure du Chaos. En théorie, les prêtres de chaque communauté sont censés vérifier que chaque « monstre » de ces troupes n'est pas corrompu par le Chaos. Ce contrôle est dans bien des cas effectué sérieusement, mais c'est également souvent un prétexte pour accepter des pots-de-vin.

Orateurs

Ceux qui animent les stands et les escroqueries sont généralement des Charlatans. Ils prennent divers apprentis, tels que des Escrocs, des Agitateurs et des Voleurs, à qui ils apprennent l'art de la duperie. On trouve ces orateurs à travers tout le carnaval pour diriger les jeux de hasard et animer les autres attractions.

Gros bras

Toute troupe doit s'attendre à rencontrer des soucis sur sa route, si bien qu'il vaut mieux qu'elle compte des Hors-la-loi, des Coupe-jarrets et des Spadassins pour assurer la sécurité. Le carnaval attend généralement de ces hommes qu'ils assistent les manœuvres. Seules les troupes les plus prospères disposent d'une équipe exclusive de sécurité. Les gros bras se retrouvent généralement à l'entrée du carnaval, où interviennent la plupart des troubles, ainsi que dans les spectacles suggestifs et adultes, au cas où les clients se montreraient par trop enthousiastes.

Artistes

Bateleur est la carrière la plus courante au sein des artistes de la troupe. Les spectacles suggestifs qui marchent le mieux passent par des personnages dotés de la compétence Expression artistique (danseur). D'autres numéros recourent également à la compétence Expression artistique, mais les joueurs seraient avisés de faire preuve d'imagination dans leur domaine. Ainsi, Acrobaties équestres, Hypnotisme, Ventriloquie, voire Emprise sur les animaux peuvent tout à fait donner lieu à des attractions. De nombreux carnavals proposent également des combats et d'autres divertissements violents, où tout individu prêt à entrer dans l'arène peut participer au numéro. Enfin, les maîtres de troupe sont ouverts à toute idée qui leur paraît pouvoir plaire au public et rapporter de l'argent. Ceux qui ont un nouveau numéro à proposer et ceux qui veulent se joindre au carnaval en tant qu'interprètes doivent au préalable satisfaire le maître de la troupe. Si celui-ci apprécie leur travail, il intégrera le numéro dans le programme du carnaval ou fera participer le nouveau venu à une attraction existante.

Maîtres de carnaval

Ceux qui dirigent un carnaval viennent de divers horizons. Il s'agit souvent de Barons du crime ou d'Intendants, mais on trouve aussi des Nobles, des Scribes, des Érudits, des Politiciens et même des Courtisans. On ne s'improvise pas meneur de troupe du jour au lendemain. La plupart des maîtres de troupe ont repris les rênes d'un carnaval existant ou ont coupé les ponts avec une affaire existante (le plus souvent en pleine nuit avec ceux qui étaient prêts à les suivre). Le maître est non seulement responsable de la prospérité de la troupe, mais aussi du bien-être de ses membres. Tout orateur et animateur de stand reverse une part substantielle de ses gains au carnaval, qui sert ensuite à rémunérer et nourrir ceux qui ne génèrent pas de revenus. La plupart des manœuvres et des gros bras reçoivent très peu d'argent, mais ils sont nourris et logés. D'un point de vue technique, le maître possède tout ce qu'on lui paye, si bien que ses honoraires correspondent à tout ce qui reste après ces déductions. Certains maîtres ne se soucient que d'accroître leur propre fortune, mais d'autres mettent tout dans la caisse commune pour le développement du carnaval. Ceux qui prennent de piètres décisions ou qui ne partagent pas finissent par être liquidés et remplacés par celui qui paraît le plus prometteur comme roi du carnaval.

Un monde différent

Les activités des carnavals se font en marge de la plupart des lois usuelles, car faire appliquer ces dernières est particulièrement délicat. Il est compliqué de prouver un méfait quand les seuls témoins sont les autres forains et nulle autorité ne souhaite voir une troupe de mutants ou d'êtres difformes croupir dans ses cellules alors que personne ne viendra payer la caution. Tant qu'un carnaval se contente de petits larcins, la loi tolérera ses agissements. D'un certain point de vue, cette loi peut même estimer que ceux qui sont assez naïfs pour mordre à l'hameçon des forains méritent leur sort.

Pour s'assurer que ses escroqueries ne sont pas rapportées et sanctionnées, les troupes font souvent en sorte que les victimes soient embarrassées par la situation. Quelques-unes, plus têtues que les autres, reviennent exiger réparation en personne, mais elles comprennent leur erreur quand tout le carnaval se mobilise pour les envoyer balader. Ils ont beau être délaissés, ils se serrent quand même les coudes.

Ce fonctionnement peu légal soulève néanmoins quelques problèmes. Les troupes les plus prudentes peuvent souvent agir sans craindre les autorités, mais elles doivent également se passer de leur protection. Personne ne versera une larme si le carnaval est assailli par des hors-la-loi ou pillé. Bien des gardiens de la loi tolèrent les forains, mais ils aimeraient beaucoup les voir disparaître. Un membre de la troupe qui se fait rouer de coups ou voler par un villageois ne peut pas compter sur la loi pour le soutenir. Un forain pourra se faire assassiner dans son lit, cela n'entraînera pas l'ouverture d'une enquête pour autant. Les autorités ne se montreront serviables que si elles y sont forcées, par exemple, si la troupe refuse de repartir. Même dans ce cas, elles chercheront à régler l'affaire aussi vite que possible.



En outre, quand intervient une erreur, les choses peuvent très mal tourner. En raison de leur aspect itinérant, rares sont les forains qui connaissent ceux qui tirent les ficelles des communautés qu'ils traversent. Il peut donc arriver que le Baron du crime local ou un Noble influent du bourg soit escroqué par accident. La troupe est alors inquiétée par des professionnels chevronnés ou accusée officiellement par les autorités. Ces confrontations finissent invariablement mal et plus d'un carnaval s'est retrouvé réduit en cendres pour avoir floué la mauvaise personne.

Escroqueries

Les carnavals de l'Empire ne gagnent par leur vie qu'en divertissant la population. La plupart des gens savent qu'il vaut mieux ne pas aller à la fête avec une bourse pleine, mais certains sont moins prudents. Il y a toujours la menace des voleurs à la tire, mais le carnaval présente un danger bien plus grand pour ceux qui voudraient garder leurs sous. Les forains ne cherchent pas seulement à voler votre argent, ils veulent vous le soutirer.

Il existe des centaines de milliers de manières de subtiliser la monnaie des imprudents. Les duperies des forains sont généralement appelées «sourires», car on dit qu'elles attisent la joie du Seigneur de la Tromperie. Les forains ont donc l'habitude de se proposer mutuellement de faire «sourire Ranald» quand ils demandent à leurs confrères de les aider à monter une arnaque. Souvent, l'expression est réduite à «Ça te dirait de faire sourire quelqu'un?»

Chaque sourire dépend de la convoitise du pigeon. La déroute de la victime vient souvent de sa foi dans ses capacités à ressortir gagnante de l'affaire, ce qui contente Ranald au plus haut point. La dupe s'empresse souvent de s'engager dans l'escroquerie, convaincue d'avoir repéré une faiblesse qui va faire d'elle un homme riche. Vous trouverez ci-après quelques descriptions d'arnaques et de supercheries parmi les plus courantes.

Tampons

Le terme «tampon» est issu de la tradition foraine. Ceux qui sont à l'entrée du carnaval ne font pas que faire payer l'entrée; ils observent également les visiteurs. Tous ceux qui semblent pourvus d'une somme importante d'argent ou qui paraissent particulièrement crédules reçoivent le fameux tampon. Il peut s'agir d'un simple trait de craie fait discrètement dans le dos, mais les véritables escrocs mettent un point d'honneur à employer des marques plus subtiles et tortueuses. Une solution est d'offrir une fleur à mettre à la boutonnière, que le pigeon arborera fièrement d'un stand à l'autre. Tous les autres forains savent de leur côté quel «tampon» chercher et s'assureront de faire des cibles privilégiées de leurs porteurs.

Ticket d'or

Il s'agit d'une variante du système du tampon. La cible reçoit un ticket spécial pour le carnaval. On lui explique qu'elle a ainsi droit à un manège gratuit ou accès à une attraction privée, dont l'emplacement lui est indiqué. Mais la personne qui anime la tente oublie volontairement de prendre le ticket. Si le client est malhonnête, il peut s'en resservir pour un autre divertissement gratuit. Cela revient alors à être tamponné, car la personne a prouvé qu'elle était prête à resquiller et donc qu'elle mérite d'être à son tour flouée.



Poule sanglante

Il y a toutes sortes de manières de faire passer un numéro pour extraordinaire quand il est tout à fait banal. Ceux qui sont prêts à payer pour voir un combat entre une «poule sanglante et un homme» se retrouvent par exemple à assister au repas d'un homme attablé devant un poulet à peine rôti. Il va sans dire que le client est généralement furieux, mais c'est là que le forain excelle. Il s'excuse alors et invite le mécontent à prendre la chose avec humour, l'incitant même à convaincre ses amis de venir au spectacle pour se payer également leur tête. Au final, le forain parvient à faire partager la farce au client, qui se retrouve lui-même à escroquer ses amis pour le compte du carnaval. La victime oublie souvent qu'elle a perdu quelques sous et envoie allègrement ses proches renflouer celui qui vient de la plumer. Il faut un certain aplomb pour réussir une telle prouesse, mais l'ironie de la situation en vaut à elle seule la peine.

Fausse clientèle

Avec toutes les escroqueries que recèlent les tentes et les attractions, on pourrait croire que les gens deviennent furieux. Il est crucial de s'assurer que la foule croie en ses chances. Malheureusement, cela implique souvent de céder quelques prix. La solution revient à envoyer quelques membres de la troupe parmi l'assistance, généralement des manœuvres. Quand ceux-ci se présentent à un jeu primé, le forain qui l'anime truque la partie et se débrouille pour que la récompense soit décernée dans la clameur et l'entrain, afin que tout le monde sache que: «Nous avons un gagnant, mesdames et messieurs!» Bien entendu, le faux participant n'a rien gagné, puisqu'il rendra toutes les récompenses à la fin de la fête.

L'argent sanguinolent

Ce sourire n'est possible que pour les troupes qui restent un jour ou deux en ville, avant de déguerpir au plus vite. En général, la victime va se faire tirer les cartes, mais tous les numéros impliquant un voyant font l'affaire. Durant la séance, le devin voit quelque chose d'horrible à venir, mais confie que l'affaire ne semble pas inexorable. Il envisage à voix haute la possibilité que la victime soit sous le coup d'une malédiction. Puis il lui demande nonchalamment si elle n'a pas de l'argent sur elle… non pas pour le lui donner, mais pour qu'il puisse décrypter son sort avec plus de précision. La victime lui confie alors sa bourse et par un simple tour de passe-passe, une autre bourse vient remplacer la première. Celle-ci est cependant remplie de sang de cochon, et la bourse de la victime se met donc à saigner! Horreur, l'argent est effectivement maudit. Heureusement, le voyant peut vaincre ce mal abject. Il baragouine quelques formules ésotériques au-dessus de la bourse, puis l'examine à nouveau. Elle ne dégouline plus de sang.

C'est alors qu'intervient la véritable arnaque. La victime doit porter tout son argent au mage, pour qu'il puisse également l'exorciser. Les objets de valeur ne sont pas nécessaires, l'argent suffit, ce qui «prouve» que le forain ne tente pas une escroquerie. Le rituel est pratiqué sur tout cet argent, arrachant la victime à son funeste sort. En revanche, toutes les pièces ont été enveloppées de rubans mystiques et d'herbes spéciales, sachant qu'il ne faut pas y toucher avant la prochaine pleine lune, sans quoi une malédiction pire encore s'abattra. Le délai passé, la victime s'apercevra que sa bourse ne contient que du cuivre et du papier, le véritable argent ayant été échangé durant le «rituel de purification», tandis que le carnaval aura pris la poudre d'escampette depuis longtemps.

L'affaire du siècle

Cet autre sourire peut être employé en conjonction avec l'argent sanguinolent. Si la victime fait mine de ne pas mordre à ce premier hameçon, le devin peut lui donner une petite statue ou un autre objet de valeur en caution, le temps que le long rituel soit mené. Le devin explique que l'argent pourra être récupéré en restituant la

statue. Tout le monde disposant de quelque chose de valeur, l'honnêteté est assurée. Le forain prétend ne pas connaître la valeur de l'objet, mais la donne pour prouver sa bonne foi. Bien entendu, la victime se débrouille ensuite pour en connaître la valeur et découvre qu'il est bien plus coûteux que l'argent qu'elle a confié. Elle décide donc de le garder, ce qui revient pour elle à avoir acheté l'objet pour un prix très intéressant. Malheureusement, la personne qui a estimé la valeur de l'objet était de mèche avec le voyant. Il s'agissait en fait d'un forain qui avait «emprunté» la boutique d'un honnête antiquaire ou autre commerçant, pour se faire passer pour un habitant de la ville. Il aura expliqué que l'objet est d'une «valeur exceptionnelle», à tel point qu'il ne dispose pas des fonds suffisants le jour même. Le lendemain (ou, du moins, à une date ayant laissé à la troupe le temps de prendre le large), le pigeon se représentera chez l'antiquaire pour y vendre son objet et y découvrir le véritable propriétaire qui revient juste d'un voyage, lui apprenant qu'il était fermé la veille. Au final, la victime réalisera bien sûr que l'objet n'a aucune valeur et qu'elle a encore moins de chances de revoir son argent que de recroiser le carnaval.

TROUPES ITINÉRANTES

Vous trouverez dans cette rubrique quelques exemples de troupes de carnaval. Les joueurs peuvent se retrouver à en rejoindre une, ou à en espionner une pour le compte d'une autre. Ils auront néanmoins plus de chances de se faire escroquer (eux ou leur client) par l'un de ces carnavals, avant de devoir chercher un moyen de lui rendre la pareille.

Cire merveilleuse de Mordechai

Ce carnaval présente les reproductions de cire les plus réalistes de toutes les troupes. Il propose exclusivement des difformités et autres bizarreries. Les visiteurs sont toujours sans voix devant la qualité des statues, disposées selon diverses scènes. Certains jurent même les avoir vues bouger!

Mais le plus tragique, c'est que les personnages exposés sont bien réels. Le maquillage est coûteux et la cire est difficile à entretenir et à transporter. Mordechai a donc choisi d'employer tous les êtres difformes et curieux qu'il croise. On trouve ainsi toutes sortes de créatures et d'humains que la nature n'a pas épargnés. Pour ceux qui sont ainsi accablés par le Chaos, la promesse du gîte et du couvert est une occasion qu'on ne peut laisser passer. Mais les employés de la troupe de Mordechai sont loin d'être bien traités.

Mordechai n'a aucune considération pour ceux qui le servent et il les force à garder la pose pendant des heures d'affilée, sous les yeux ébahis des clients. Ceux qui bougent, ne serait-ce que d'un iota, sont privés de nourriture et parfois roués de coups. Quand un visiteur vient voir Mordechai pour lui dire qu'il est sûr d'avoir perçu un mouvement, on lui répond que le réalisme du spectacle est tel que la plupart des gens croient voir bouger ses œuvres d'art.

Mordechai se démène pour que son carnaval affiche une aura de prestige, car c'est extrêmement vendeur. Mais il déteste et méprise tous ceux qui ne sont pas nés «normaux». Les fausses statues de cire sont traitées comme des animaux et gardées en cage dès qu'elles ne travaillent pas. Leurs vêtements sont somptueux quand elles sont exposées, mais elles sont dénudées le reste du temps, pour pouvoir laver et entretenir les habits. La souffrance de la troupe est insoutenable.

Et comme si cela ne suffisait pas, Mordechai a découvert un moyen de tirer encore plus de bénéfices de son affaire. L'un des clients, sûr que les statues étaient vivantes, ne s'est pas laissé berner par son discours habituel. En revanche, au lieu de dénoncer la supercherie, il a proposé de payer davantage pour les voir faire des tours et danser. Au fil du temps, un odieux cercle de riches clients s'est développé. Ils ne se déplacent pas pour assister au spectacle général, mais restent tard la nuit pour des numéros privés et très chers. Ils peuvent faire à peu près tout ce qu'ils désirent aux malheureux, à part les tuer. Enfin, un arrangement est probablement envisageable…

Si les personnages joueurs croisent ce carnaval, ils pourraient découvrir ses horribles secrets. Peuvent-ils sauver les pauvres bougres? Le cas échéant, qui leur offrira le gîte et le couvert? Les aventuriers pourraient découvrir l'existence du cercle de clients riches et pervers et les dénoncer, ou les faire chanter pour justement assurer les moyens de subsistance des individus maltraités. Le problème est qu'il s'agit de certaines des personnalités les plus riches de l'Empire, qui n'aiment pas recevoir d'ordres. Il ne fait pas bon se dresser contre Mordechai. La rumeur raconte qu'il détient un morceau de malepierre, si bien que ceux qui le contrarient peuvent facilement venir rejoindre ses personnages de cire.

Le sanctuaire itinérant de la Guérison

Cette troupe est assez inhabituelle en ceci qu'elle n'a pas pour objectif premier d'escroquer ses clients, mais de les soigner. Au départ, c'était un groupe de missionnaires vénérant Shallya. Ils sillonnaient le pays pour offrir leurs soins aux plus démunis, ainsi qu'aux confins les plus reculés de l'Empire. Bien que leurs compétences fussent généralement accueillies avec gratitude, ils peinaient à accomplir leur mission. La prêtresse de Shallya qui les guidait comprit que prévenir valait bien mieux que guérir. Elle voulut alors traiter les gens bien portants pour qu'ils ne tombent pas malades et souhaitait leur apprendre à améliorer leur bien-être général. Malheureusement, si les malades vont volontiers voir le docteur, les gens qui se portent bien rechignent à le faire.

La prêtresse s'est donc rapprochée de quelques prêtres de Ranald, qui cherchaient de leur côté à propager les vertus de leur dieu. Le fait est que les gens se méfient d'une troupe composée exclusivement de prêtres de Ranald, c'est pourquoi les deux groupes se sont alliés. Les prêtres de Ranald mettent un spectacle en place, ce qui attire la population (quel que soit son état de santé). La présence de fidèles de Shallya apaise les suspicions. En même temps qu'ils sont divertis, les gens sont encouragés à se faire ausculter par les prêtresses de Shallya. Le carnaval propose les numéros habituels, mais on y trouve également des séminaires éducatifs conçus pour apprendre l'hygiène et un mode de vie plus sain. Assister à l'une de ces séances gratuites offre un ticket pour l'une des attractions, c'est pourquoi l'assistance y est grande. La plupart des numéros sont des pièces mystérieuses qui illustrent les histoires les plus célèbres de la foi impériale. Les prêtres de Ranald présentent également leurs propres spectacles éducatifs. Beaucoup d'enfants rêvent d'apprendre quelques tours de magie et c'est ainsi que l'héritage de Ranald se transmet à la génération suivante. Au fil du temps, le carnaval a bien attiré quelques criminels en son sein, mais les prêtres savent contenir leurs mauvais penchants. Outre les séminaires et les spectacles, les prêtres officient également dans le cadre de cérémonies religieuses pour la population. Cette troupe est connue pour rester suffisamment longtemps au même endroit afin que l'hôpital ambulant puisse soigner les grands malades et les blessés.

LANGUES

« Au nord, dans le petit village d'Anikmaar, les paysans et les braves gens qui cultivent la terre et qui triment avec leurs outils archaïques ont peur du bruit et plus précisément de la parole. Hommes, femmes et enfants sont élevés selon le principe que chaque parole peut servir à Morr pour évaluer l'âme de celui qui la prononce et déterminer son mérite dans l'au-delà. Cette crainte est telle que les gens peuvent passer des jours, voire des semaines, sans dire le moindre mot ou même se racler la gorge.

Les anciens ne parlent pas du tout et les enfants sont souvent plongés en prière silencieuse pour demander pardon après les babillages inutiles qui interviennent parfois lors des corvées et des jeux. Cela peut paraître radical, mais c'est le mode de vie de ces gens. Ils vivent dans la peur permanente de leur propre voix et sont convaincus que les dieux n'en perdent pas une miette et pardonnent encore moins.

Anikmaar n'est pas unique en son genre. D'autres villages d'Averland pratiquent des vœux assidus de silence, même si aucun ne pousse la doctrine aussi loin. Les gens qui sont passés par ce village ne souhaitent pas y revenir et s'empressent de s'immerger dans la clameur des tavernes et des ports de l'Empire jusqu'à la fin de leurs jours. »

La Fumée

Les « Merveilles mécaniques du cirque nain de la famille von Sturchheim » sont désormais connues à travers l'Empire sous l'appellation plus brève de « la Fumée ». Il s'agit d'un carnaval colossal entièrement composé de manèges et d'attractions alimentées par la vapeur. Sa présence est tout de suite annoncée par les énormes volutes de fumée qui chargent l'air environnant. Mais cette fumée n'a rien du brouillard poussiéreux habituel. C'est un mélange noirâtre et graisseux qui se dépose sur les fenêtres, les rues et les gens jusqu'à huit kilomètres à la ronde. Pourtant, au sein du carnaval même, l'air est propre et vif. Des canalisations astucieuses évacuent les matières polluantes vers l'extérieur, pour encrasser d'autres pas de porte que ceux des forains.

Malgré les dégâts de la troupe sur l'environnement, elle reste parmi les spectacles les plus ahurissants et appréciés de l'Empire. Le carnaval est dirigé par les ingénieurs nains de la famille von Sturchheim. Il y a de nombreuses années, la famille a recherché des fonds pour la construction de ses incroyables engins. Malheureusement, les autres nains estimèrent que les von Sturchheim avaient perdu la raison pour vouloir ainsi concevoir des jouets aussi énormes et futiles, et ils restèrent sourds à leurs requêtes.

Ils découvrirent avec joie que les humains de l'Empire étaient moins austères. Le carnaval connut alors un succès immédiat et fut accueilli durant sa première année par nombre de maisons nobles de l'Empire parmi les plus prestigieuses. La seconde saison s'avéra encore plus prospère… même si on commença à leur demander de monter leurs engins quelques kilomètres plus loin !

L'accès au carnaval n'est pas donné, car l'entretien des machines est très coûteux. On sait néanmoins que certains aristocrates récompensent les communautés qui savent attirer le carnaval à leur porte, en payant le droit d'entrée des villageois. Ceux qui font des dons supplémentaires au carnaval voient leur nom gravé sur la grande arche métallique qui sert d'entrée au carnaval, gage de réputation.

Les engins et manèges du carnaval se présentent sous toutes sortes de formes et de tailles.

Le tourbillon

Cet engin est composé de cages reliées à un moyeu central par de longs bras. Quand il est activé, le moyeu tourne de plus en plus vite, ne ralentissant que lorsque l'on débranche le moteur ; il n'y a pas de frein !

Le remue-méninges

Cette machine ressemble beaucoup au « tourbillon », mais des rouages ingénieux permettent de lever et d'abaisser les bras pendant la rotation. Les personnes enfermées dans les cages montent et descendent donc en même temps qu'elles tournent. Il faut toutefois noter que les rouages chargés des mouvements verticaux ne sont pas très progressifs. Les enfants qui terminent leur tour sans vomir sont récompensés par une pomme d'amour gratuite à la sortie.

Le guerrier nain de Furnival

Cet engin aux allures d'homme atteint 2,40 mètres de haut. Furnival, son pilote nain, est assis à l'intérieur du « torse » et le conduit à travers la fête en offrant de porter les enfants sur les épaules du géant mécanique. La promenade est toujours intéressante, car on ne sait jamais à l'avance si la machine ne va pas tomber.

L'école volante de Tobin

Le carnaval dispose de quelques gyrocoptères certes anciens, mais en état de marche. Tobin et ses pilotes proposent aux festivaliers de monter à bord, en s'assurant de toujours rester sous le niveau du nuage de fumée noire qui flotte au-dessus du carnaval. Ceux qui en ont les moyens peuvent également bénéficier de leçons de pilotage.

Le prodige de couleurs

Cette machine destinée aux petits enfants est conçue pour cracher une fumée de diverses couleurs. Des leviers permettent de varier les mélanges chimiques. Les enfants les actionnent pour créer des couleurs inédites qui sortent par les différents tuyaux.

La grande roue du destin

La « grande roue » est l'un des clous du carnaval. Au lieu de se contenter de tourner au même endroit, elle roule en périphérie de la fête, maintenue toujours plus ou moins verticalement par une énorme hampe reliée à la mécanique qui l'anime depuis le cœur du site. Ceux qui se rendent au carnaval devront laisser passer cette roue de 15 mètres de haut, sans quoi ils se feront facilement broyer.

Les Épouses sanguinaires de Deiter Keynsbiery

Contrairement à bien d'autres carnavals, les Épouses sanguinaires ne proposent qu'une forme de divertissement : des combats sanglants. Les gens de tout l'Empire apprécient les affrontements violents et la perspective d'un combat d'un type nouveau a toujours attiré les foules un brin curieuses. Tandis que d'autres troupes présentent des guerriers venus d'ailleurs ou des combats entre des bêtes étranges, Deiter oppose des gladiateurs de sexe féminin. Les coups volent et le sang coule, et la foule rugit en jetant de l'argent, ce qui convient tout à fait aux Épouses sanguinaires.

Le spectacle commence par une présentation des armes et des combattants. Selon la norme des combats d'arène, des garçons viennent brailler le nom, l'histoire et les spécialités des guerrières aux clients, avant de les inviter à parier. Une fois que les registres de pari sont pleins, Deiter annonce le premier combat, qui est généralement d'une violence raisonnable, comme un affrontement de lutte ou de boxe. Au fil de la soirée, les armes se font plus grandes, acérées et exotiques, jusqu'à ce que les plus grandes guerrières entrent en scène, le plus souvent par trois ou quatre dans le cadre d'un «grand choc».

Le gros de cette troupe d'une trentaine de personnes est en fait composé d'hommes et de garçons, manœuvres, annonceurs ou dresseurs d'animaux. Avec ses quatre carrioles et chariots, ses deux chapiteaux, son arène à ciel ouvert et ses nombreuses tentes de camp, le carnaval demande beaucoup de mains. Il compte en réalité dix combattantes ainsi que trois guérisseurs. Ces femmes qui viennent de divers horizons sont plutôt bien rémunérées pour leurs violents efforts, sans compter tout l'argent qui est lancé dans l'arène et qu'elles peuvent garder. Elles sont trois ou quatre à se reposer pendant que les autres font le spectacle à l'extérieur. Celles qui sont actuellement présentées comme les plus redoutables sont:

Katalin de Erauso

Prêtresse déchue d'Estalie, Katalin manie l'épée, la dague et le pistolet. Elle combat sous le nom de «madone de Myrmidia». Cette grande femme sombre aux nombreuses cicatrices est par ailleurs très discrète et semble économiser tout l'argent qu'elle gagne pour un dessein inconnu.

Nadezda Durova

Connue sous le nom de «vierge cavalière», on dit d'elle qu'elle a grandi au sein de l'armée de la tzarine et qu'elle se fit passer pour un homme afin d'aller chevaucher parmi l'ost kislevite contre le Chaos. Elle manie le sabre et se tourne de plus en plus vers les manœuvres hippiques plutôt que le combat à proprement parler. Ses attaques fulgurantes et ses tresses de perles sont néanmoins toujours plébiscitées.

Moll Coupe-queue

Moll la citadine est la plus jeune de la troupe et apparaît comme la chouchoute des roturiers. Grande gueule et arrogante, on dit qu'elle profite de la vivacité de ses poings afin d'amasser suffisamment d'argent pour faire libérer son frère des pires oubliettes d'Altdorf. Ce pourrait bien sûr n'être qu'une affabulation, véhiculée pour assurer un flux continu de karls dans l'arène. On dit aussi que son nom vient du sort connu par le dernier homme qui a tenté d'abuser d'elle.

Eliza Hattan

Eliza, présentée comme la «reine de l'épée» a autrefois servi au sein du 67e régiment d'infanterie du Reikland. On raconte qu'elle a participé à trois batailles avant de voir son secret révélé par une séance de flagellation. Expulsée de l'armée, Eliza semble avoir trouvé son compte parmi les Épouses sanguinaires.

Mathilde Maupin

«La dame de la lame» était autrefois écuyer au service de la noblesse bretonnienne, mais lorsque sa véritable identité fut révélée, elle dut fuir ce royaume rétrograde dans l'espoir de trouver plus de liberté dans l'Empire progressiste. Lorsqu'elle a découvert un endroit où les femmes vaillantes étaient acceptées (même si son bras ferme et son allure peu féminine ont bien aidé cette intégration), Mathilde a juré de mépriser à jamais les terres de ses ancêtres.





CHAPITRE II : VIVRE ET MOURIR SUR LE REIK

Par Andrew Law

Près de la moitié des eaux du Vieux Monde finissent par se jeter dans le Reik dont les canaux relient trois capitales nationales à un nombre incalculable de cités, villes et villages. Ses eaux agitées sont encombrées d'embarcations de toutes origines ; on y trouve non seulement des humains et leurs alliés, mais également des orques et des gobelins, des trolls et des ogres, ainsi que les nombreux serviteurs des Puissances de la Corruption. Le Reik n'est pas un fleuve légendaire pour rien.

LE PLUS GRAND FLEUVE DU MONDE

Les citoyens de l'Empire affirment bien souvent que les chutes rugissantes du Reik supérieur, situées au sein de l'Empire, sont la source du fleuve, mais ses eaux proviennent en réalité de bien plus loin.

À plus de 1500 kilomètres de son embouchure, au Pays Perdu, par-delà les vallées verdoyantes de l'Empire et les oblasts du Kislev, les eaux de fonte s'écoulent depuis les hauteurs des Montagnes du Bord du Monde. Goutte à goutte, elles se rassemblent peu à peu et descendent dans les ruisseaux chantants qui forment la source de l'Urskoy. Au niveau de la capitale du Kislev, l'Urskoy est déjà assez profond pour que les péniches de commerce l'empruntent ; et de là, des flottes de navires marchands descendent le fleuve vers la Talabec à destination du lointain Empire de Sigmar. Au bout de plusieurs centaines de kilomètres, la Talabec rejoint le Reik dans les laisses de la capitale impériale, Altdorf. Des chalands venus de tout le nord du Vieux Monde naviguent sur les trois canaux qui traversent la ville, se dirigeant tous vers le tentaculaire Reiksport, les fameux docks d'Altdorf où règne jour et nuit une activité grouillante. Au-delà des eaux paresseuses du Reiksport, où le fleuve mesure plus d'un kilomètre et demi de large, son cours se rétrécit et ses eaux gagnent à nouveau en vitesse. Sur ses 400 derniers kilomètres, le Reik, recouvert des ressources de deux nations, arrive enfin à la plus riche de toutes les cités, Marienburg.

Convoyant le plus gros du commerce du Pays Perdu et du Kislev dans ses larges artères, il n'est pas étonnant que le Reik connaisse plus de trafic que n'importe quel autre réseau fluvial du Vieux Monde. Et il n'est pas plus surprenant que la plupart des localités impériales soient installées à proximité, car nombre d'entre elles sont parfaitement disposées à prendre leur part du trésor du fleuve.

> *« À Reikdorf Sigmar le grand fit une halte,*
> *C'est bien là, sur les rives du Reik vif et puissant*
> *Qu'il fonderait l'Empire, son majestueux royaume*
> *Car ici se pressaient héros et gentilshommes*
> *Prêts à bâtir une œuvre qui défierait le temps. »*
>
> — SIGHARDT SCHNEIDER-KOLLER,
> EXTRAIT DE *SIGMAR L'EMPEREUR !* 1797 CI

LA VIE SUR LE REIK

Schneider-Koller, le plus grand poète du Reikland, écrivit autrefois : «*Né sur le Reik, béni des dieux*». Il n'avait peut-être pas tort, car ceux qui vivent sur le Reik ou l'un de ses nombreux affluents comptent parmi les individus les plus prospères du Vieux Monde. Vous découvrirez ici certains d'entre eux, ainsi que des règles permettant de simuler leur vie quotidienne.

Dockers

Depuis la plus modeste jetée du Stirland jusqu'aux Suiddock affairés de Marienburg, on trouve sur les quais des autochtones prêts à recevoir les navires issus de ce fleuve très animé. Sur les docks les plus vastes, des contremaîtres dirigent des groupes de dockers n'ayant aucune qualification professionnelle pour faire le gros du travail quand il s'agit de charger ou décharger les barges. Sur les plus petits, ceux qui cherchent du travail épient les jetées depuis des tavernes crasseuses, prêts à se mettre au boulot dès qu'ils aperçoivent l'ombre d'une voile. Comme les dockers travaillent uniquement lorsque des navires arrivent ou repartent, leurs revenus sont très irréguliers. Par conséquent, la plupart des familles de dockers vivent dans une extrême pauvreté, et certains finissent par se tourner vers l'alcool et le crime.

Les plus grands des quais ont des dockers qualifiés, appelés arrimeurs, qui forment généralement des bandes établies, souvent composées des membres d'une grande famille. La sécurité d'un arrimeur dépend de ses compagnons, en particulier quand il s'agit de manœuvrer des cargaisons dans un espace confiné ou des conditions difficiles : la confiance est donc essentielle. La taille de ces groupes varie selon leur port d'attache, mais ils comptent généralement de six à douze membres. Les contremaîtres des arrimeurs travaillent en liaison avec les compagnies des docks et les propriétaires des navires pour organiser le chargement et le déchargement des bateaux sur les quais. Une fois à terre, la cargaison est déplacée par les dockers, moins payés et qui n'ont aucune qualification particulière.

Dans les grandes villes, les arrimeurs se regroupent en guildes destinées à protéger leurs intérêts et dont l'influence leur donne un avantage lors des négociations. Ces membres de guildes sont célèbres pour leur brutalité et ont souvent plus en commun avec des racketteurs qu'avec des ouvriers qualifiés. Toutefois, les guildes des plus grandes villes sont en général mieux organisées que leurs homologues de province. Cette situation n'est nulle part plus flagrante que dans la très considérée et puissante guilde des arrimeurs et des charretiers de Marienburg. Elle bénéficie d'un monopole absolu sur les dockers de la ville et si l'on en croit la rumeur, son maître n'aurait qu'un mot à dire pour bloquer tout le commerce local.

Bien que la plupart du travail sur les docks soit exécuté par des organisations, des hommes sont employés à titre individuel par les compagnies des docks. Il s'agit par exemple des tonneliers qui réparent les tonneaux et les fûts, des «frappeurs» qui ouvrent et referment les caisses pour les douaniers et des marqueurs qui peignent leur destination sur les caisses de marchandises.

Les dockers sont essentiellement des Paysans (ouvriers), Arrimeurs, Artisans (tonneliers et frappeurs), Scribes (marqueurs) et parfois des Coupe-jarrets. Ils sont généralement dirigés par des Contremaîtres, bien que les Racketteurs soient tout aussi répandus.

Passeurs et bateliers

Des navires de tous genres sont en mesure d'emmener des passagers d'un port à un autre. Comme il s'agit d'un commerce au potentiel lucratif élevé, bien des chalands sont modifiés de manière permanente pour accueillir des passagers. Pour ceux qui naviguent de nuit, cela revient à convertir les soutes en cabines pour les plus riches et monter des tentes de toiles sur le pont pour les plus pauvres. Les navires qui effectuent de plus courts voyages nécessitent moins de modifications.

Comme les bacs sont plus rapides et plus sûrs que la plupart des moyens de transport terrestres, ils sont très populaires chez tous ceux qui voyagent le long des fleuves. Les navires de passagers sont souvent pleins à ras bord de paysans aux yeux écarquillés qui viennent chercher une vie meilleure dans des villes puantes. Naturellement, avec tout l'argent qu'on peut se faire dans ce domaine, toutes sortes de gens cherchent à grappiller leur part du gâteau, les simples propriétaires de bateaux faisant ouvertement concurrence aux bacs professionnels. Dans un marché où tout le monde est prêt à se sauter à la gorge (au sens le plus littéral du terme), bien des bateaux sont loin d'être sûrs, les équipages n'hésitant pas à dépouiller les passagers entre deux escales, voire même à les jeter par-dessus bord.

Les assassinats fluviaux sont devenus si préoccupants que certains dirigeants provinciaux ont institué officiellement des guildes locales de mariniers pour réguler et contrôler les bateaux de passagers. Ces guildes sont soumises à des règles de conduite très strictes et si elles les respectent, elles bénéficient également du droit de traquer et de capturer tout contrevenant. Les quatre guildes de mariniers opérant actuellement sur le Reik ont une réputation exemplaire, mais voyager sous leur aile n'est pas donné. Les voyageurs les plus pauvres préfèrent souvent payer moins en faisant route avec un négociant ou un transporteur privé, malgré les risques qu'ils encourent alors.

Les navires de passagers sont généralement manœuvrés par trois à huit Bateliers. Les bateaux des guildes de mariniers emploient généralement un ou deux Matelots pour assurer leur protection. Vous pouvez trouver les prix des traversées page 85 de l'*Arsenal du Vieux Monde*, les tarifs des mariniers étant toujours les plus élevés possibles.

Bateaux de passagers

Les bateaux de passagers ont les mêmes caractéristiques que les chalands, page 87 de l'*Arsenal du Vieux Monde*, mais un équipage de trois personnes suffit à les manœuvrer.

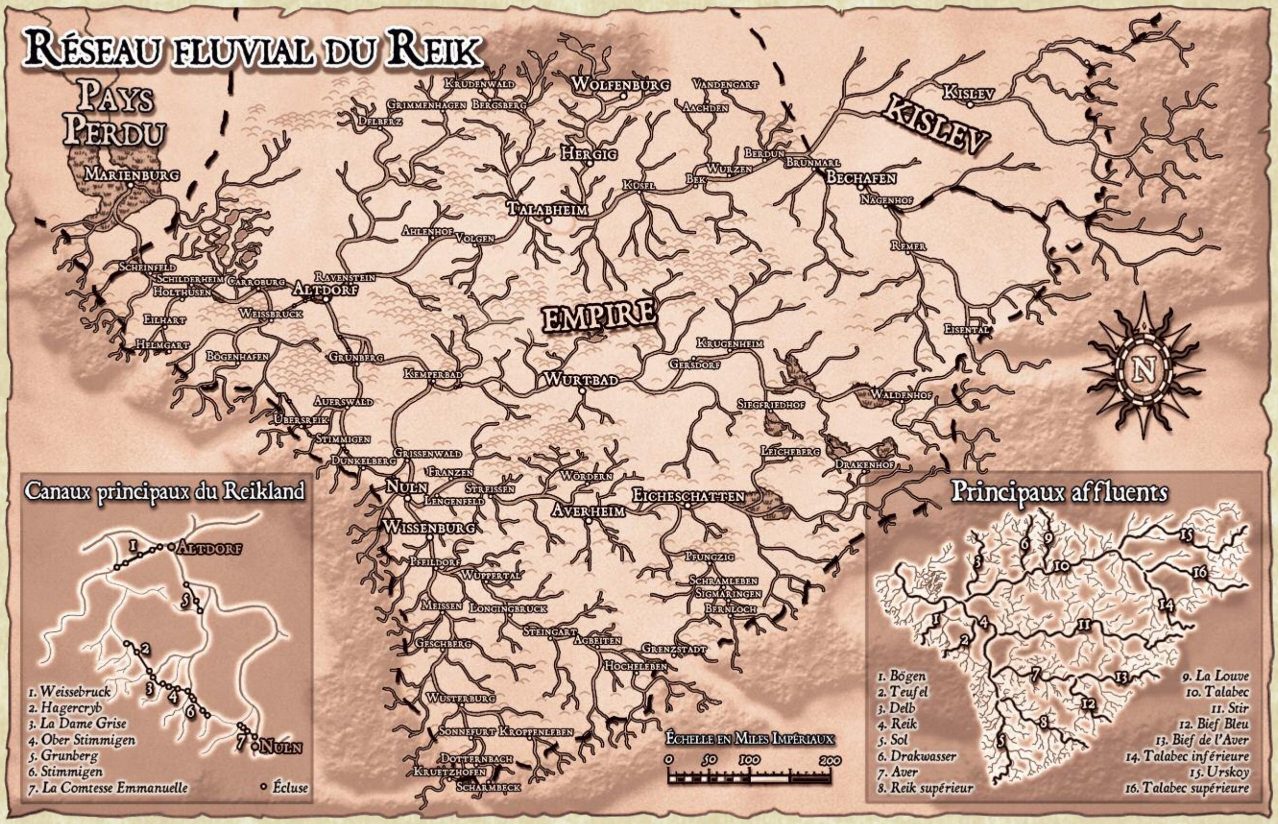
Bacs

Les bacs ont les mêmes caractéristiques que les gabares mentionnées page 26. L'essentiel de leur soute est converti en cabines, chaque mètre cube d'espace (suffisant pour 4000 unités d'encombrement) étant transformé en une cabine pour un passager, pour un maximum correspondant à la moitié de la longueur de la barge.

Pirates

Malgré tous les efforts des patrouilleurs fluviaux, tout le Reik et ses affluents sont infestés de pirates. Certains utilisent des bateaux dépouillés de tout ce qui peut les ralentir afin de jouer sur la vitesse, alors que d'autres attirent les navires qui passent dans des pièges, mais tous n'ont qu'un seul but : mettre la main sur les riches cargaisons.

La plupart des pirates le sont devenus par désespoir. Ces équipages qui comptent généralement de cinq à dix membres opèrent à partir d'une seule barge. Il est peu probable qu'ils soient prêts à tuer, préférant menacer et duper leurs victimes, et ils s'en prennent rarement aux navires dotés de défenses évidentes.



Fort heureusement, seul un infime pourcentage des criminels du Reik sont réellement des meurtriers sans pitié qui ont décidé de vivre de la piraterie. Ces gredins sanguinaires se regroupent en bandes de vingt membres, ou plus, réparties dans une poignée de bateaux hétéroclites. Certains éléments de ces «flottes» peuvent même être munis d'un canon ou deux. Ils tentent par tous les moyens qui leur viennent à l'esprit de pénétrer dans les navires, et une fois qu'ils y parviennent, ils tuent tous ceux qui s'interposent entre eux et la cale. Certaines bandes de pirates sont assez redoutées pour se livrer au racket, se faisant payer par des compagnies commerciales pour ignorer des navires portant une marque caractéristique, ou même pour s'en prendre à ceux de leurs rivales. La plupart de ces équipages finissent par être traqués par les patrouilleurs fluviaux et l'armée, car ils font perdre trop d'impôts et de revenus pour qu'on les laisse faire impunément.

Quoi qu'il en soit, certains équipages pirates prospèrent. Les eaux de l'Averland, souvent négligées par des autorités qui se soucient plus de protéger les troupeaux de bovins et de chevaux, abritent toutes sortes d'équipages pirates qui rivalisent entre eux. Les principaux sont les cruels Taureaux Noirs, qui ont rarement besoin de mettre le pied hors de leurs barges ornées de cornes : grâce à leur effroyable réputation, la plupart des négociants de passage payent tout ce qu'ils exigent pour écarter leurs bateaux. Bien plus préoccupantes et destructrices, du moins en termes de navires sabordés et de matériaux volés, sont les activités du «Don». L'équipage de ce pirate qu'on dit être de sang noble estalien rôde sur l'itinéraire le plus emprunté, celui qui relie Altdorf et Marienburg. On retrouve la devise du Don, «La bourse ou la vie!», gribouillée sur les épaves remplies de cadavres qu'il laisse dans son sillage. Les patrouilleurs fluviaux du Reikland subissent une pression croissante de la part des marchands désespérés du Pays Perdu qui leur demandent de capturer ce mystérieux pirate, mais en deux ans de traque, ils ne se sont pas rapprochés d'un pouce de leur proie. On en est venu à murmurer que le Don ne serait finalement pas un noble estalien, mais un membre de l'aristocratie d'Altdorf. D'autres suggèrent que la raison pour laquelle on ne parvient pas à l'attraper, c'est qu'il n'existe pas : peut-être qu'il n'est rien d'autre qu'un slogan, une excuse pour se livrer à des actes barbares, et que divers groupes sans affiliation sont responsables des massacres.

Les équipages de pirates sont essentiellement composés de Bateliers, de Matelots, de Naufrageurs (les chefs étant des Officiers en second) ou, dans de rares cas, d'individus ayant bien réussi, à savoir des Capitaines de navire. Les équipages plus importants peuvent même comporter un ou deux Vétérans.

Bateau pirate

Les pirates utilisent tous les types d'embarcations fluviales. Elles sont souvent optimisées pour la vitesse, gagnant un demi-point de Mouvement, mais perdant 10% de leurs points de Blessures.

Patrouilles fluviales

La plupart des villages et des auberges en bordure de fleuve aménagent une jetée pour la patrouille fluviale impériale, car sans sa présence, les criminels feraient la loi sur ces eaux.

Les patrouilleurs fluviaux sont employés par divers groupes (y compris des nobles, des maisons marchandes et de riches particuliers) afin de débarrasser le Reik des activités criminelles. Malheureusement, il arrive que ces patrouilleurs soient aussi malhonnêtes que ceux qu'ils chassent, et il n'est pas rare qu'ils acceptent des pots-de-vin, confisquent la cargaison des plus faibles ou imposent des amendes sans fondement. Pire encore, comme la plupart des bateaux de patrouille sont dotés d'armes à poudre et investis du droit d'en user pour arrêter les autres navires, il peut s'avérer extrêmement tentant pour eux de se tourner vers la piraterie.

NOUVELLE CARRIÈRE : ARRIMEUR



Les arrimeurs sont des dockers spécialisés, formés à charger et décharger efficacement les bateaux. Charger un navire est un travail dangereux, qui demande des connaissances précises : les bateaux peuvent tanguer et chavirer s'ils sont mal chargés et les matériaux mal fixés peuvent écraser les imprudents. Dans les entrailles étouffantes des navires, ils « nouent des amarres d'arrimeurs » (des nœuds spéciaux) avec des cales de bois pour sécuriser et protéger les marchandises lourdes. Bien des arrimeurs se spécialisent dans le transport d'un type de marchandises bien précis, car empiler et empaqueter correctement chaque type de produit nécessite des compétences différentes. Par conséquent, la plupart des docks ont des bandes de « porteurs » qui s'identifient en fonction des produits qu'ils importent ou exportent : porteurs de poisson, de viande ou de bois. Aucune de ces organisations n'est plus connue que les porteurs de charbon en livrée noire de Nuln, connus pour leur attitude désinvolte et leur passion pour les chansons de docker grivoises. Les arrimeurs portent des bonnets de marin spécifiques, teints aux couleurs de leur bande, à la fois pour manifester leur appartenance à un groupe et pour se protéger des éléments. Les bandes d'arrimeurs protègent jalousement leurs quais contre leurs rivaux, et il n'y a pas à trop leur forcer la main pour qu'ils « nouent » d'autres types de relations…

Note : si vous déterminez votre carrière de départ au hasard, vous pouvez remplacer la carrière de Batelier par celle d'Arrimeur avec l'aval du MJ.

Profil d'Arrimeur

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+5%	+10%	+10%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commérage, Escalade *ou* Esquive, Expression artistique (chanteur), Fouille *ou* Perception, Jeu *ou* Résistance à l'alcool, Langage secret (langage de guilde), Natation

Talents : Force accrue, Réflexes éclair *ou* Robuste

Dotations : armure légère (veste de cuir), bonnet de marin aux couleurs de la bande, 10 mètres de corde, 1d10 pointes de bois

Accès : Batelier, Paysan

Débouchés : Artisan, Batelier, Contrebandier, Contremaître, Coupe-jarret, Marchand, Matelot, Voleur

NOUVELLE CARRIÈRE : CONTREMAÎTRE



Leurs voix de stentor résonnent dans les cités bondées du Vieux Monde : les contremaîtres dirigent leurs hommes qui suent sang et eau à coups de jurons et de chansons paillardes. Sur les docks encombrés, le sifflet du contremaître fait sortir tous les sans-emploi de leurs tavernes enfumées, prêts à se casser le dos pour transporter les cargaisons depuis les quais jusqu'aux entrepôts en échange de quelques pièces. Comme les contremaîtres sont souvent payés en fonction de la rapidité de leurs hommes, ils peuvent être des tyrans sans pitié, « motivant » leurs ouvriers temporaires par tous les moyens possibles. À l'inverse, les contremaîtres dirigeant des arrimeurs commandent à leurs employés à long terme avec une fierté palpable, négociant d'un ton assuré avec les propriétaires des docks et les négociants pour obtenir plus de travail ou une augmentation, et prenant une part active aux affaires de la guilde et aux querelles de territoire. Par conséquent, ils ont tendance à mépriser leurs homologues dirigeant une main-d'œuvre temporaire, et ils ne s'en cachent pas.

Profil du Contremaître

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	+5%	+10%	+10%	+5%	+5%	+15%	+15%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+4	—	—	—	—	—	—

Compétences : Charisme *ou* Résistance à l'alcool, Commandement, Commérage *ou* Jeu, Connaissances générales (Empire *ou* Kislev *ou* Pays Perdu), Expression artistique (chanteur), Langage secret (langage de guilde), Marchandage, Perception

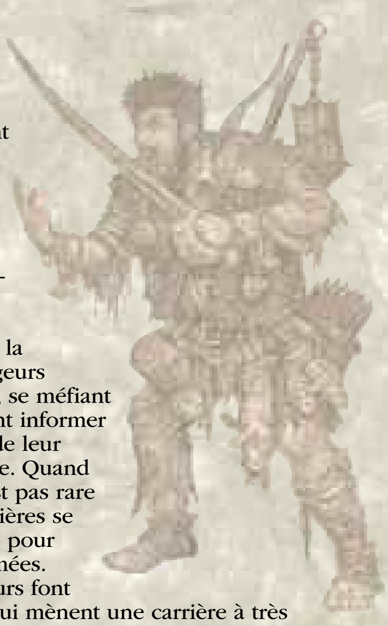
Talents : Code de la rue, Éloquence

Dotations : armure légère (veste de cuir), sifflet

Accès : Arrimeur, Artisan, Paysan, Scribe

Débouchés : Démagogue, Maître de guilde, Politicien, Racketteur, Receleur

NOUVELLE CARRIÈRE: NAUFRAGEUR



Les longs cours d'eau du Vieux Monde sont des endroits dangereux, d'autant plus qu'on y trouve des naufrageurs. Ces pirates fluviaux tentent de couler les bateaux pour piller les épaves. Leurs techniques en la matière varient, mais la plupart attirent les imprudents vers des hauts-fonds rocheux afin qu'ils brisent leur coque. Bien qu'ils ne s'intéressent qu'à la cargaison, certains naufrageurs ont pris l'habitude de tuer, se méfiant des rescapés qui pourraient informer les patrouilleurs fluviaux de leur identité ou de leur cachette. Quand les temps sont durs, il n'est pas rare que des communautés entières se tournent vers cette activité pour nourrir leurs familles affamées. Si la plupart des naufrageurs font partie de ces désespérés qui mènent une carrière à très court terme, certains équipages sont très expérimentés et s'en prennent à des commerçants pourtant bien protégés. Ces groupes restent rarement en place très longtemps, car leurs activités ne tardent pas à attirer l'attention des patrouilleurs fluviaux, des chasseurs de prime et des miliciens locaux.

Note: si vous déterminez votre carrière de départ au hasard, vous pouvez remplacer la carrière de Contrebandier par celle de Naufrageur avec l'aval du MJ.

Profil du Naufrageur

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+5%	+10%	—	+5%	+5%	—	+5%	+5%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (rôdeur) *ou* Langue (kislevien), Canotage, Connaissances générales (Empire *ou* Kislev), Esquive *ou* Résistance à l'alcool, Fouille *ou* Perception, Jeu *ou* Orientation, Natation, Navigation *ou* Survie

Talents: Adresse au tir *ou* Coups assommants, Camouflage rural *ou* Sens de l'orientation

Dotations: arc et 10 flèches, armure légère (veste de cuir), canot

Accès: Batelier, Contrebandier, Hors-la-loi, Marin, Matelot, Passeur, Patrouilleur fluvial, Paysan

Débouchés: Batelier, Hors-la-loi, Matelot, Vétéran, Voleur

NOUVELLE CARRIÈRE: PATROUILLEUR FLUVIAL

Quand résonne le son du clairon sur les eaux troubles du Reik, cela ne peut signifier qu'une chose: l'arrivée des patrouilleurs fluviaux. Ces agents de l'ordre râblés ne sont généralement pas mieux considérés que des coupe-jarrets par ceux qui empruntent le fleuve, car ils sont contraints de harceler tous les navires en règle quand ils recherchent des marchandises de contrebande, et ils ont appris que la politesse et la confiance ne payent pas. Les patrouilleurs surmenés, qui restent parfois en faction un mois d'affilée, sont responsables des régions fluviales trop vastes pour être efficacement contrôlées. Ils passent le plus clair de leur temps à se concentrer sur les pires contrevenants (ce qui comprend pirates, contrebandiers et voleurs de barges) et laissent courir les moins dangereux en échange d'une amende à payer sur le lieu de l'infraction. On les voit régulièrement sur les fleuves et les rivières, et leurs patrouilles les emmènent jusqu'au lointain Kislev.



Note: si vous déterminez votre carrière de départ au hasard, vous pouvez remplacer la carrière de Patrouilleur par celle de Patrouilleur fluvial avec l'aval du MJ.

Profil du Patrouilleur fluvial

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
—	+10%	+10%	+5%	+10%	+5%	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences: Alphabet secret (pisteur), Canotage, Commérage *ou* Langue (kislevien), Connaissances générales (Empire *ou* Kislev), Fouille, Natation, Navigation *ou* Survie, Orientation, Perception

Talents: Force accrue *ou* Sens de l'orientation, Maîtrise (armes à poudre)

Dotations: pistolet avec poudre et munitions pour 10 tirs, armure légère (veste de cuir), canot, bouclier, uniforme, 10 mètres de corde

Accès: Batelier, Matelot, Passeur, Patrouilleur

Débouchés: Batelier, Collecteur de taxes, Contrebandier, Investigateur verenéen*, Marin, Matelot, Naufrageur, Patrouilleur, Sergent

* Cette carrière est décrite dans *Les Héritiers de Sigmar*.

Toutefois, bien que les pots-de-vin soient toujours accueillis favorablement, les activités les plus corrompues sont rares. La plupart des patrouilleurs travaillent dur pour débarrasser le fleuve des criminels. Quand se présente un problème qu'ils ne peuvent résoudre seuls, comme une flotte de pirates bien organisés, une communauté de naufrageurs ou des peaux-vertes chassant le troll d'eau, les patrouilleurs peuvent faire appel aux miliciens locaux. Si la situation devient désespérée, la patrouille peut également requérir l'aide des patrouilleurs. Toutefois, on ne s'adresse à eux qu'en dernier recours, car patrouilleurs terrestres et patrouilleurs fluviaux se querellent souvent quand leurs juridictions empiètent l'une sur l'autre, ce qui se produit fréquemment quand des criminels quittent le fleuve et s'enfuient dans les bois.

Les bateaux de patrouille sont manœuvrés par six à dix Patrouilleurs fluviaux et dirigés par un Sergent. Les navires de patrouille abritent 11–20 Patrouilleurs fluviaux, jusqu'à cinq chevaux, deux Sergents et un Capitaine. On trouve aussi souvent des Matelots, des Miliciens et des Patrouilleurs dans leurs embarcations.

Bateau de patrouille

Les bateaux de patrouille ont les mêmes caractéristiques que les chalands, page 87 de l'*Arsenal du Vieux Monde*. En plus de ces caractéristiques, les bateaux de patrouille sont dotés d'un tromblon lourd monté à la proue (comme le tromblon détaillé aux pages 45 et 48 de l'*Arsenal du Vieux Monde*, mais avec une valeur de dégâts de 5) et 10 rames servant à gagner de la vitesse ou à avancer contre le vent.

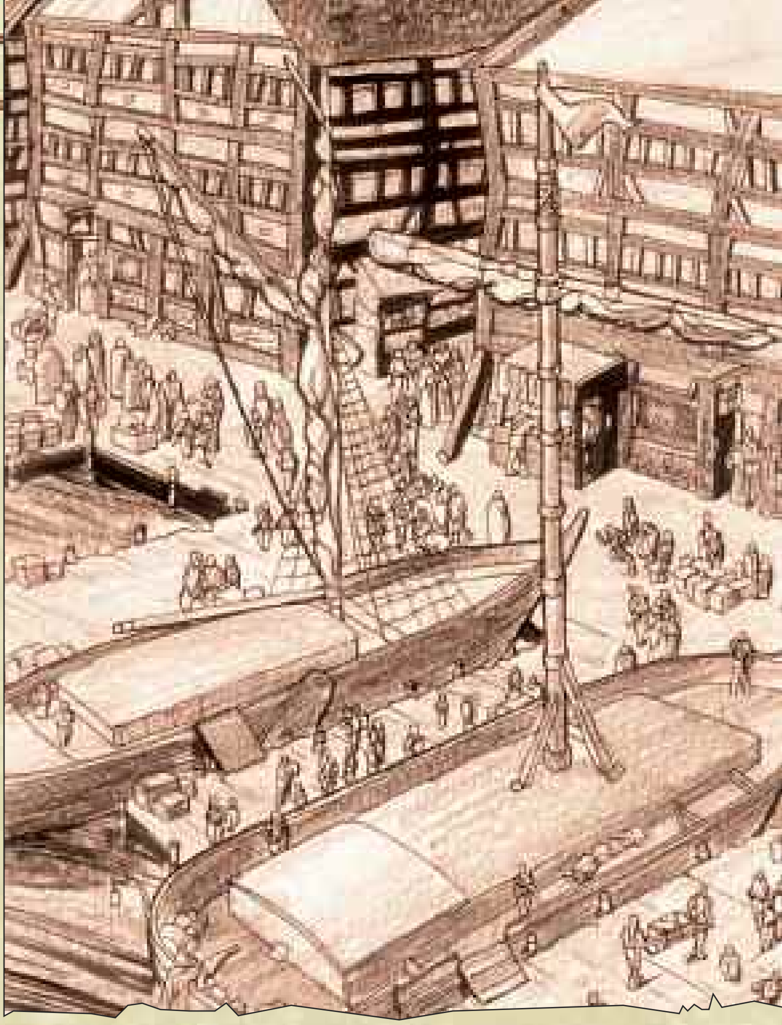
Navire de patrouille

Les navires de patrouilles ont les mêmes caractéristiques que les gabares de la page 26. En plus de ces caractéristiques, ils ont 4 tromblons montés sur pivot sur chaque flanc (détaillés aux pages 45 et 48 de l'*Arsenal du Vieux Monde*) et deux rames par tranche complète de 2 mètres de long. Enfin, ils sont pourvus de deux canots ayant les mêmes caractéristiques que ceux de la page 87 de l'*Arsenal du Vieux Monde*.

Les strigany

Les citoyens de l'ancien empire humain de Strigos vénéraient les vampires comme des dieux, mais leurs divinités ne purent les sauver de la férocité sanguinaire des peaux-vertes. Quand les quelques rescapés s'en furent en claudiquant vers le nord et le Vieux Monde, ces affligés se heurtèrent à un mur de haine de la part des autres tribus humaines, mais ils n'avaient nulle part ailleurs où aller.

C'est là qu'ils errent encore aujourd'hui, se faisant appeler les strigany. Ils ne sont pas moins haïs qu'autrefois, même si les siècles ont fini par effacer le souvenir de leur empire au passé sanglant de l'esprit de leurs compatriotes. À l'image des caravanes terrestres sans attache de leur peuple, les strigany vont et viennent sur le Reik sous la forme de petites communautés habitant dans un bateau, allant de persécution en persécution. Ces ternes embarcations, mal entretenues, mouillent souvent à l'écart de la civilisation. Les strigany exploitent les superstitions des habitants des rives du fleuve qui viennent à passer par là en leur vendant des charmes et des protections contre quelques sous. C'est un peuple désespéré, qui s'accroche toujours aux légendes presque oubliées racontant que ses antiques maîtres reviendront un jour le sauver de cette pathétique existence. Quand les rumeurs de ces réminiscences lointaines se répandent et viennent aux oreilles des étrangers, la survivance du culte des vampires n'est pas vraiment un atout pour les strigany qui tentent d'échapper à leur passé. En réalité, elle a plutôt tendance à sceller leur destin aux mains des étrangers qui les persécutent. On rejette souvent la responsabilité de tout problème local sur les strigany quand aucun autre coupable ne semble évident, et les répurgateurs un peu trop zélés n'hésitent pas un instant à les accuser de transporter des morts-vivants infectés dans leurs embarcations pourries.



Quand on parvient à prouver leur innocence dans ce genre d'affaire, il y a belle lurette que leurs bateaux ont été brûlés et coulés.

Vous en saurez plus au sujet des vampires strigoi, anciens maîtres des strigany, en vous reportant aux pages 73 et 115 du *Bestiaire du Vieux Monde* et aux *Maîtres de la Nuit*.

Embarcations des strigany

Les strigany vivent sur des barges et des chalands à voiles carrées décrits aux pages 86-87 de l'*Arsenal du Vieux Monde*. Leurs navires sont en mauvais état et ont généralement un BE inférieur de 1 point à la normale, ainsi que la moitié des points de Blessures indiqués.

Traits raciaux des strigany (optionnel)

Les MJ qui souhaitent faire intervenir des PJ strigany dans leurs aventures sont invités à utiliser les traits suivants à la place de ceux indiqués à l'étape 3 du chapitre de création de personnage de *WJDR*.

Strigany fluvial

Compétences : Canotage *ou* Navigation, Connaissances générales (Empire *ou* strigany), Langue (reikspiel ou strigany), Natation, Résistance à l'alcool
Talents : 1 talent déterminé au hasard
Règles spéciales : étant donné qu'ils portent les stigmates de leur passé vampirique, les strigany subissent un malus de -10% aux tests de Sociabilité lorsqu'ils ont affaire à d'autres habitants du Vieux Monde.

EN EAUX SAUMÂTRES

Un élève me demanda un jour : « Pourquoi les sorcières, les ensorceleuses et les harpies sont-elles attirées par les marais ? » Je répondis aussitôt : « La question n'est pas là, cher apprenti à l'esprit étroit. Il faut se demander pourquoi elles *transforment* les lacs et les étangs en étendues d'eau saumâtre. »

La vérité, et on ne l'énonce qu'à voix basse, c'est que les sorcières sont frappées par une malédiction résultant d'une faute immémoriale, d'un affront fait aux Parques. Cette légende mérite une explication plus approfondie… j'ai l'assurance de votre silence, n'est-ce pas ?

Quand la terre tournoyait encore sous l'impulsion du choc céleste, les trois sœurs présidant à tous les événements du monde naquirent spontanément. Chacune des trois, une ensorceleuse, une sorcière et une harpie, portait le poids du passé, du présent et du futur. Chacune comptait et pesait, jugeait et mesurait chaque événement passé, présent et à venir.

Mais voici : le fardeau était lourd, et après avoir compté pendant des millénaires, elles eurent des descendantes, dont l'aspect et les talents étaient en tous points comparables à ceux de leurs génitrices. Ces créatures reçurent pour mission de mesurer les cieux, la terre et les actes de toutes les créatures, quelles qu'elles soient. Les Parques, naturellement, avaient toujours le pouvoir de surveiller toute chose, y compris les succès et les échecs de leur progéniture.

Et ceux-ci furent innombrables.

Une éternité s'écoula et les Parques enfantèrent toujours plus de rejetons. Et comme il en va souvent des actes impliquant les dieux, une offense fut commise. Vanité ? Prétention ? Enfant obstiné ? Violent accès de rage ? Quel que soit le mot ou le concept qu'utilise votre peuple pour expliquer la volonté des cieux, peu importe : le mal était fait. La justice des Parques fut prompte et sans appel : pour leur péché, les filles des Parques furent trois fois maudites.

En premier lieu, elles reçurent le don de double vue, la capacité de voir tous les événements passés, présents et à venir, sans jamais pouvoir les altérer. Deuxièmement, elles seraient condamnées à être à jamais seules. Le lien fraternel qui les unissait fut rompu, mais elles étaient destinées à jamais à ressentir le cruel besoin d'avoir des compagnons, pulsion inassouvie qui les harcèlerait à tout instant. Beaucoup sombrèrent dans la démence et d'autres s'habituèrent à n'entendre que le son de leur propre voix. Et finalement, elles étaient condamnées à ne jamais mourir, mais à connaître une agonie de chaque instant, leurs corps pourrissant lentement sous l'effet de la corruption suscitée par cet acte répugnant qui avait provoqué la malédiction. Cette lente et ignoble décrépitude suinte de leur peau elle-même, et c'est elle qui transforme les étangs où elles vivent en eau fétide, faisant de l'onde pure et bleue un liquide brunâtre et saumâtre.

Bien sûr, des rumeurs prétendent qu'il n'en est rien. Mais je sais reconnaître un mensonge quand j'en entends un.

TABLE 2-1 : PRIX DES BARGES

Embarcation	Coût	Enc.	Disponibilité
Gabare (18 m de long)	900 co (+50 co par m. supplémentaire)	—	Rare
Reikaak (18 m de long)	1 800 co (+100 co par m. supplémentaire)	—	Très rare (Rare à Marienburg)

Commerçants

Les embarcations aux soutes bien remplies de marchandises se bousculent sur les cours d'eau du Vieux Monde, ne le cédant en termes d'effectifs qu'aux nuées de bateaux de pêche nourriciers et commerciaux.

Les barges utilisées pour le commerce sur le Reik sont de divers types. Le plus ancien et le plus répandu est la gabare ou coche d'eau, que l'on trouve dans tout le Vieux Monde. L'innovation la plus récente, le reikaak, vient de Marienburg. Quelle que soit l'embarcation utilisée, qu'il s'agisse d'une gabarre, d'un bachot, d'un reikaak, d'un klipper ou autre, les incultes les qualifient tous de « barges ».

La plupart des membres d'équipage de ces barges (qu'on regroupe sous l'appellation de *bachoteurs*) se méfient autant des autres habitants des rives du fleuve que des pirates et des naufrageurs. Ils auraient des chiens de barge pour se garder de ce genre de voleurs et de brigands, bien que selon l'opinion générale, ils soient surtout doués pour distraire les patrouilleurs fluviaux et les dissuader de trop fouiner en quête de marchandises de contrebande. Naturellement, les bachoteurs nient vigoureusement ce genre d'allégations.

Les barges de commerce ont un équipage de six Bateliers ou Contrebandiers, appartenant habituellement tous à la même famille, et disposent parfois de Matelots pour assurer leur protection. Certains se font un peu d'argent en plus en offrant de transporter un Marchand ou quelques passagers supplémentaires.

Gabare

Les gabares sont des barges à voile et à poupe carrées. Bâties avec les techniques de construction à clin des Norses, on les trouve sur le Reik depuis plusieurs siècles. Elles nécessitent un équipage de trois hommes, mais il en faut bien cinq si l'on veut naviguer nuit et jour sans interruption. Les caractéristiques indiquées ci-dessous correspondent à une gabare de 18 mètres, capables de transporter 20 000 unités d'encombrement. Les gabares de taille supérieure peuvent emporter 4 000 unités d'encombrement additionnelles et ont 1 point de Blessures de plus par mètre de longueur supplémentaire. Les plus grandes dépassent rarement les 24 mètres.

CARACTÉRISTIQUES D'UNE GABARE

M	BE	B
3	8	95

Reikaak

Les reikaaks sont inspirés des fins navires de commerce des hauts elfes venus d'Ulthuan. Ils ont une proue et une poupe étroites et pointues, et un gréement à livarde. Ils sont plus rapides, plus légers et plus faciles à manœuvrer que des gabares, ne nécessitant que deux hommes d'équipage, si bien qu'ils sont économiques pour les marchands pingres. Le reikaak est un navire relativement nouveau, mais il va inévitablement remplacer la gabare et devenir la barge dominante. En fait, presque toutes les barges récemment affrétées à Marienburg sont des reikaaks. La fiche ci-dessous correspond à une embarcation de 18 mètres, assez grande pour transporter 20 000 unités d'encombrement. Les reikaaks de taille supérieure peuvent emporter 4 000 unités d'encombrement additionnelles et ont 1 point de Blessures de plus par mètre de longueur supplémentaire. Au-delà des 24 mètres, chaque mètre supplémentaire fait monter la capacité de 6 000 unités tandis que les points de Blessures augmentent de +2 par tranche de 2 mètres supplémentaires. Le plus grand reikaak construit à ce jour, l'*Emmetje*, mesure 32 mètres de long et appartient à la maison marchande des van de Kuyper, à Marienburg.

Caractéristiques d'un reikaak

M	BE	B
4	7	80

Autres rencontres

Beaucoup d'autres individus vivent sur le Reik en dehors de ceux décrits ici, et le MJ est invité à user de son imagination pour peupler le grand fleuve. On y trouve le trafic fluvial, évidemment, comme les bateaux de pêche, les bateaux de plaisance, les contrebandiers, etc., mais il n'est pas impossible d'y croiser des embarcations plus exotiques. Comme le Reik est praticable même par des navires de haute mer jusqu'au Reiksport d'Altdorf, on peut y rencontrer des loups impériaux, ainsi que des vaisseaux diplomatiques venus de Bretonnie, d'Ulthuan, voire même des machines à vapeur naines. Peut-être qu'un guide local peut prétendre être le seul à pouvoir faire traverser des rapides ou un danger caché à un bateau, ou à lui faire passer une section précise du fleuve ; ou peut-être qu'un détachement d'agents des forces de l'ordre ou un groupe militaire a réquisitionné un navire civil et recrute pour faire face à une urgence. Les PJ peuvent croiser une barge pénitentiaire, un cirque flottant, un bateau de pèlerins… Sur le Reik, tout est possible.

Mort sur le Reik

Si le Reik est un bon gagne-pain pour les individus prudents et solides, c'est le contraire pour les téméraires et les faibles. Non seulement on y trouve partout des chutes d'eau, des monstres (cf. **Chapitre XIII : Créatures périlleuses**), un rude climat, des rapides, des récifs et des naufrageurs, mais il faut compter avec le cours d'eau lui-même : sombre, profond, vif et mortel. Cette partie vous donne des règles permettant de gérer le côté obscur du fleuve : la noyade et la maladie.

Nager

Les personnages disposant de la compétence Natation n'ont pas besoin d'effectuer de tests de Natation pour flotter ou se déplacer à la moitié de leur valeur de Mouvement. Toutefois, leur valeur de Mouvement effective augmente de +1 par degré de réussite obtenu sur un test de Natation réussi. En cas d'échec, si le test était effectué dans le seul but de gagner de la vitesse, aucune conséquence néfaste ne s'applique. Les personnages ne peuvent ni charger ni « courir » quand ils nagent.

Les personnages dépourvus de la compétence Natation voient leur valeur effective de Mouvement réduite à 0 quand ils sont dans l'eau. Ces personnages doivent effectuer un test de Natation rien que pour garder la tête hors de l'eau, même en eau calme. En cas de succès, ils parviennent à flotter ; s'ils obtiennent des degrés de réussite, chacun d'entre eux leur permet d'ajouter +1 à leur valeur de Mouvement effective, pour un maximum égal à la moitié de leur valeur de Mouvement normale. En cas d'échec, le personnage coule.

Enfin, qu'ils sachent nager ou non, tous les personnages doivent effectuer des tests de Natation si le total des difficultés prend la forme d'un malus (cf. **Table 2–2 : exemples de difficultés**).

Dans tous les cas, un échec indique que le personnage coule, alors qu'un succès indique qu'il peut se déplacer à une vitesse égale à sa valeur de Mouvement effective dans l'eau (qui peut être de 0). Un ou plusieurs succès permettent au personnage d'ajouter +1 à cette valeur de Mouvement effective.

Les personnages dotés de la compétence Natation prennent automatiquement une profonde inspiration avant de couler. Les autres doivent effectuer un test de caractéristique à la moitié de leur Force pour réussir à prendre leur souffle avant de couler.

Durant les rounds de combat, les nageurs qui restent à la surface ou qui sont passés sous l'eau de leur propre chef peuvent entreprendre les actions suivantes : apprêter (action complète), attaque standard, déplacement, désengagement, lancer un sort (une demi-action de plus que d'ordinaire), rechargement, retardement (action complète), utilisation de compétence, viser. Les valeurs de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité sont réduites de moitié quand on nage. Toutefois, les nageurs qui sont passés sous la surface contre leur gré ne peuvent entreprendre qu'une des trois actions suivantes : effectuer un autre test de Natation pour éviter de couler et peut-être remonter vers la surface (action complète), se débarrasser d'un élément d'équipement (action complète) ou retirer un vêtement ou une pièce d'armure (action complète, cf. plus bas).

Équipement

Se jeter dans l'eau alourdi par toute une panoplie d'objets serait tout à fait stupide. Si un personnage porte au moins 50% de son maximum de points d'encombrement, tout test de Natation est automatiquement raté. Heureusement, un personnage peut se débarrasser de n'importe quel objet unique pour s'alléger, au prix d'une action complète. Les vêtements et l'armure font exception : un test d'Agilité réussi est nécessaire pour retirer n'importe quel vêtement ou morceau d'amure de cuir quand on est dans l'eau. Les armures moyennes et lourdes sont impossibles à retirer en nageant ou quand on se trouve sous l'eau, mais des éléments d'armure de mailles ou de plaques peuvent être retirés si le MJ l'autorise.

Table 2-2 : Exemples de difficultés

Situation	Difficulté
Le personnage est un elfe	+10%
Eau stagnante (aucun courant, M 0)	+10%
Utilisation d'un flotteur	+10%
Eau calme (faible courant, M 1–5)	+0%
Personnage nu ou en sous-vêtements	+0%
Courant moyen (M 6–20)	-10%
Personnage portant de l'équipement	*
Le personnage est un nain	-10%
Échec au précédent test de Natation	-10%
Le personnage nage depuis plus de BE minutes	-10%
Le personnage porte des vêtements	-10%
Courant rapide (M 21–40)	-20%
Le personnage est tout habillé	-20%
Le personnage porte une armure légère	-20%
Le personnage est tout habillé	-20%
Courant très rapide (M 41+)	-30%
Le personnage porte une armure moyenne	-30%
Le personnage porte une armure lourde	Échec automatique

* -10% par tranche complète de 15% de points d'Encombrement portés.
Note : le malus maximal ne peut dépasser -30%.

LES CONSEILS DE MÈRE AURORE

On ignore qui était précisément Mère Aurore et ce à quoi Azluhr se référait aux vers 6, 9 et 10. Toutefois, l'œuvre a été rapportée pour l'édification du lecteur.

Ne laisse jamais de lait dehors toute une nuit, de peur de te réveiller avec des furoncles.

Quand les rayons du soleil se dispersent au-dessus d'un pré, la journée est vécue pour moitié et double à la fois.

Quand tu ouvres la porte, fais-le vers toi, de peur d'inviter des esprits dans ta maison.

Réfléchis à deux fois et parle moitié moins, mais écoute toujours de peur de finir dans l'oisiveté et la solitude.

Les apparitions peuvent être apaisées par le simple son d'un carillon ou d'une goutte d'eau tombant dans une casserole.

On ne peut trouver le col de la Griffe Grise sans l'aide d'un marteau rouillé et d'un sac de grain gâté.

La plus longue journée de l'année doit être consacrée à l'étude et à la réflexion. Ne travaille pas, de peur d'être incapable de lever les bras le lendemain.

La plus longue nuit de l'année n'est pas une bonne période pour mourir. Ceux qui trépassent cette nuit-là resteront égarés à jamais dans l'au-delà.

Seliph et Kalish naquirent en même temps, mais moururent à des siècles d'intervalle.

Que tes yeux se rejoignent dans un schéma unique et le cercle de Z'zatri apparaîtra.

Sous l'eau

Les règles suivantes peuvent se substituer aux règles d'asphyxie de la page 136 de *WJDR*.

Un personnage peut retenir son souffle sous l'eau pendant un nombre de rounds égal à son BE, ou à trois fois son BE s'il a pris une profonde inspiration avant de couler. Après cela, le personnage doit effectuer un test d'Endurance à chaque round pour éviter de sombrer dans l'inconscience, avec un malus cumulatif de -10% à chaque nouveau test. Une fois inconscient, un personnage se noie au bout d'un nombre de rounds égal à son BE. S'il est secouru avant, il peut immédiatement être ramené à la conscience sans subir de conséquences néfastes. S'il est secouru après, il faut réussir un test de Soins Très difficile (-30%) pour ressusciter le personnage noyé, mais ce dernier perd 1 point de Blessures à chaque round jusqu'à ce qu'on l'ait ramené à la vie ou qu'il soit mort.

Courant

Tous les cours d'eau ont une valeur de Mouvement représentant la vitesse du courant. À la fin de chaque round de natation, un personnage est entraîné en aval d'un nombre de mètres égal à cette valeur. Ce déplacement est doublé si le personnage se trouve au centre du cours d'eau ou à tout autre endroit où le courant est plus fort que la normale.

Les cours d'eau calmes ont un Mouvement de 0–5, mais la plupart ont une valeur de Mouvement de 6–20. Les plus rapides ont un Mouvement de 21–40, voire davantage, et peuvent entraîner un personnage très loin en l'espace d'un simple round de 10 secondes.

Maladies liées à l'eau

On contracte généralement les maladies liées à l'eau en la buvant, et elles peuvent représenter une grave menace pour ceux qui vivent dans des conditions d'hygiène précaires. Heureusement, le Reik aux eaux vives est dépourvu de contamination grave, mais ses affluents plus modestes et plus lents transportent souvent des maladies potentiellement mortelles.

Quand l'eau est contaminée par les excréments d'une créature, la boire peut provoquer de graves crises de courante galopante (cf. page 136 de *WJDR*). En buvant l'eau d'une rivière paresseuse ou en aval d'une localité, un personnage a 5% de chances de contracter cette maladie. Le risque passe à 10% après une forte pluie, qui dilue toutes sortes de matières contagieuses dans l'eau, et à 20% après une inondation. Si un personnage nage dans une eau contaminée par les bactéries responsables de la courante galopante plutôt que de la boire, il bénéficie d'un bonus de +20% au test d'Endurance destiné à résister à la maladie.

Reikworms

Les reikworms sont sans doute pire encore que la courante galopante. N'importe quel cours d'eau peut transporter ces organismes, et les habitants des diverses provinces impériales ont toutes sortes de méthodes bizarres permettant selon eux de s'en protéger. On fait tourner l'eau six fois dans sa bouche avant de l'avaler dans l'Ostermark, et on ne boit jamais de l'eau douteuse quand Morrslieb est visible dans le Nordland. Quand un personnage tire de l'eau d'une source peu sûre, elle a 5% de chances de contenir des larves de reikworms. Le risque est le même si on nage dans cette eau que si on la boit. Un personnage exposé à de l'eau contaminée doit réussir un test d'Endurance pour éviter d'avaler une larve de reikworm qui élira domicile dans son ventre.

Description : quand la minuscule larve de reikworm entre dans le corps, elle s'enfonce profondément dans les intestins de son hôte, où elle se nourrit et grandit. Bientôt, le système immunitaire de l'hôte est affaibli, ce qui le rend très vulnérable aux autres maladies. Au bout de trois mois, le ver mesure 1,80 m de long et est prêt à regagner l'air libre. Le premier signe visible de la présence du parasite est une grosse cloque qui se forme sur la peau. Au bout d'une semaine, la cloque éclate, provoquant une douleur semblable à celle d'une brûlure. Généralement, les victimes plongent leurs blessures ardentes dans l'eau fraîche pour se soulager. Dans ce cas, le reikworm adulte émerge et vomit une portée de jeunes vers sous la forme d'un liquide jaunâtre et écœurant. Les larves se dispersent rapidement dans l'eau, prêtes à infecter de nouveaux hôtes. Le ver meurt immédiatement après.

Durée : la cloque apparaît 90 jours après l'infection. Sept jours après (durant lesquels la maladie est soignable), elle éclate.

Effets : pour chaque tranche complète de 30 jours d'infection, le personnage subit un malus de -5% en Endurance quand il tente de résister à d'autres maladies. Il regagne sa valeur normale d'Endurance au rythme de 1% par jour une fois le ver mort. Pour déterminer où le ver fait surface, effectuez un jet de localisation des dégâts comme si le personnage avait été blessé au combat. Quand la cloque se forme, le personnage subit un malus de -5% aux tests d'Agilité à cause de l'irritation permanente. De plus, si elle est visible, il subit un malus de -10% aux tests de Sociabilité. Sept jours après l'apparition de la cloque, le personnage doit réussir un test d'Endurance toutes les heures. Quand il échoue (ou à la dernière heure du jour s'il a réussi à chaque fois), la cloque éclate, lui faisant perdre 1 point de Blessures et provoquant une insupportable sensation de brûlure. Cela provoque un malus de -20% aux tests de Capacité de Combat, Capacité de Tir et Agilité jusqu'à ce que la blessure soit traitée. Si la blessure est plongée dans l'eau fraîche, le malus est réduit à -10%.



CHAPITRE III : NÉGOCE ET COMMERCE

Par Jude Hornborg et Dan White

Le commerce est en quelque sorte le moteur, l'âme de l'Empire, mais également le catalyseur de travers comme la tromperie, la corruption et la trahison. Eh oui ! La cupidité fait généralement de nombreuses victimes. Dans les hôtels des guildes de l'Empire, un marchand dénué de toute morale pourra accumuler une fortune stupéfiante. Toutefois, même les plus scrupuleux des marchands ont besoin de leurs deux mains pour compter le nombre d'hommes qu'il leur a fallu tuer pour protéger leur propre vie.

« Lorsque des apprentis ambitieux entrent dans mon bureau, je leur dis toujours que le travail de compagnon marchand est le seul qui permette d'apprendre le métier. Si vous voulez juste gagner votre vie, devenez comptable ou courtier. Mais votre boulier ne fera pas de vous un homme riche s'il ne vous sert qu'à compter les sous d'autrui. »

— Randolf Schmiermann, ancien maître de guilde marchande de Schoppendorf

Ce chapitre offre des informations de choix pour les personnages joueurs ayant entrepris l'une des carrières suivantes : Artisan, Baron du crime, Bourgeois, Contrebandier, Émissaire elfe, Intendant, Maître-artisan, Maître de guilde, Marchand, Politicien et Receleur. Néanmoins, n'importe quel personnage peut se lancer dans le commerce, qu'il observe ou non les règles fixées par les guildes. Bien qu'ils ne soient pas indispensables pour comprendre le chapitre qui suit, l'*Arsenal du Vieux Monde* et *Les Héritiers de Sigmar* incluent des renseignements utiles pour le MJ désireux d'exploiter ces règles.

LA GUILDE DES MARCHANDS

La guilde des marchands est l'une des plus anciennes institutions de l'Empire. Toute communauté commerciale, quelle que soit sa taille, abrite une guilde des marchands ; de la métropole d'Altdorf et son réseau labyrinthique de salles de conférence au lointain village de Kotzenheim et sa guilde qui se réunit derrière le rideau tiré du relais de coche local.

Le rôle principal des guildes des marchands est de protéger leurs membres des irrégularités du marché en imposant des prix et en exerçant leur veto sur des transactions susceptibles d'inonder et de saturer le marché. La politique de l'ombre est de rigueur, chaque membre tentant de faire pression pour que les transactions de ses rivaux subissent le veto et que leurs propres coûts soient réduits. Les guildes servent également de lieux de réunion.

LETTRE DE CHANGE À L'ATTENTION DE DIETER VOORSTEN, COMPAGNON MARCHAND PARRAINÉ PAR HENRIK LAGERMANN

Guilde des marchands de Salzenmund, Nordland

Objet. A livré 240 livres de morue salée à Herr Gerber de Schoninghagen. A reçu en échange 25 livres de pois chiches et 400 livres d'avoine.

Passif. 60 livres d'avoine gâtées par la pluie sur la route d'Altdorf.

Objet. A acheté 100 poulets à Tomas Ehrenbürger de Grunburg. A payé 15 couronnes d'or.

Objet. A vendu 25 livres de pois chiches et 340 livres d'avoine au conseiller Wasserblad de Nuln. A reçu 210 couronnes d'or.

Objet. A vendu 96 poulets à Franz Bauhaus de Nuln. A reçu 25 couronnes d'or.

Débit. 35 couronnes d'or payées à la guilde des marchands de Nuln pour avoir dépassé l'allocation hebdomadaire commerciale.

Conditions d'adhésion

Les candidats doivent suivre un apprentissage avant de devenir des membres à part entière de la guilde. En règle générale, le marchand agissant en qualité de mentor reçoit une part des profits de son apprenti en guise de frais de scolarité. La licence de négoce d'un compagnon permet aux apprentis de traiter avec les marchands certifiés d'autres villes pour le compte de leur guilde. L'apprentissage dure habituellement entre un et six ans, après quoi le mentor décide d'appuyer ou non son élève pour qu'il devienne membre à part entière. Ainsi, moins d'un quart des apprentis deviennent membres de la guilde des marchands, notamment parce qu'il est très difficile de satisfaire aux conditions d'adhésion :

- Lettre d'appui du mentor.
- Possession de terres et d'une résidence à moins d'une journée de marche de la ville.
- Possession d'un entrepôt en ville.
- Payement de frais d'adhésion, dont un droit d'entrée de 50 à 100 co et 10% de tous les bénéfices réalisés.

Les compagnons négociants, qui sont bien souvent les fils de bourgeois ou d'autres marchands, n'ont parfois pas l'ambition de rejoindre la guilde mais plutôt de parcourir les cours d'eau pour d'autres raisons, qu'il s'agisse de devoirs familiaux, d'opportunités de voyage ou de profits à court terme. Ils peuvent être issus de n'importe quelle carrière, mais les compétences Commérage et Lire/écrire sont de précieux atouts. En règle générale, les membres à part entière de la guilde appartiennent à l'une des carrières suivantes : Bourgeois, Émissaire elfe, Intendant, Maître de guilde, Marchand ou Politicien.

Privilèges et restrictions

Tous ceux qui ne sont pas membres, ce qui inclut notamment les marchands ambulants, ne sauraient vendre pour plus de 20 co de biens par semaine. Les transactions qui dépassent cette somme sont délictueuses. Les apprentis détenant une licence de négoce de compagnon ont le droit de vendre jusqu'à 200 co de biens par semaine. Enfin, les marchands de plein droit ne sont pas concernés par cette restriction. À noter que les quotas de vente varient d'une guilde à l'autre.

Les membres et compagnons désireux de mener une transaction dans une ville tenue par une autre guilde de marchands doivent déclarer leurs marchandises à la guilde locale, préciser la nature de leur affaire présumée et présenter leur licence ou sceau de guilde. Une fois la transaction bouclée, un autre rapport doit être remis à la guilde locale. Dans le cas contraire, le contrevenant est passible d'une amende payable à la guilde, dont le montant est égal à 40 co ou aux bénéfices ayant dépassé le quota mentionné plus haut (on retiendra bien sûr la somme la plus élevée). La faute peut également nuire à la réputation de la guilde d'origine du contrevenant, mais la commission ne s'aperçoit parfois des infractions qu'au moment de l'inspection des rapports annuels.

Relations des guildes et politique

De bonnes relations entre guildes sont toujours bénéfiques. Souvent, les marchands mettent un pied dans l'engrenage commercial par leur corps de métier et sont membres de plusieurs guildes. Il relève des compétences des guildes de marchands de surveiller les échanges entre fournisseurs et détaillants, mais elles se tiennent généralement à distance, préférant laisser les guildes de métiers négocier directement avec les producteurs locaux.

La noblesse

La noblesse impériale voit aujourd'hui encore le commerce comme une occupation de roturier. Du reste, c'est son mépris des corvées qui a permis aux marchands de gagner en richesse et en influence. Les taxes de transport ne constituent qu'une infime fraction des bénéfices commerciaux. Dans le même temps, seigneurs et barons versent bien souvent des intérêts substantiels aux marchands qui leur font crédit. Le prêt d'argent est d'ailleurs un moyen de pression politique pour les guildes de marchands.

Mais parfois, la noblesse lève un impôt qui déséquilibre le marché. Ce fut le cas en 2521, lorsque les nouvelles de l'invasion des hordes d'Archaon arrivèrent aux oreilles de la Ligue de l'Ostermark. Les échoppes des forgerons furent ainsi vidées en quelques semaines par des paysans terrifiés qui dépensèrent toutes leurs économies pour s'armer. Lorsque le margrave Mach ne put équiper une division complète de réservistes, il imposa rapidement la surtaxe d'Armement qui doubla le prix des armes, armures et chevaux, si bien que l'ensemble de ces biens devint inabordable pour la population, à l'exception de ses soldats. En l'espace de quelques mois, des nobles de l'Ostermark, de l'Ostland et du Hochland lui emboîtèrent le pas, et rapidement, même des nobles du lointain Wissenland levaient la surtaxe d'Armement pour récolter les fruits d'un marché en ébullition.

Quelques marchands, triés sur le volet, se voient accorder des permis de commerce militaire par les seigneurs locaux, qui les exemptent des surtaxes d'Armement et leur permettent de vendre librement des armes. Les marchands désireux d'éviter cet impôt doivent posséder un permis de commerce militaire et être membres à part entière d'une guilde de marchands. Ainsi, une licence de négoce de compagnon n'est pas suffisante. Un individu qui vend des armes ou des chevaux sans les papiers nécessaires fait tout simplement de la contrebande (cf. page 43).

Arrimeurs et charretiers

L'embauche d'arrimeurs et de charretiers est très strictement réglementée. Les marchands doivent engager des membres de la guilde des arrimeurs pour charger et décharger les barges. La guilde des charretiers bénéficie quant à elle d'un monopole similaire sur les chariots entrant en ville. Le fait d'engager des ouvriers n'appartenant pas aux guildes se traduit généralement par des actes de vandalisme sur les marchandises. Un individu peut déplacer l'équivalent de 5 000 points d'encombrement par heure, ce type de manutentionnaire étant payé comme un ouvrier.

Règles additionnelles

Reportez-vous aux règles qui suivent pour ajouter de la profondeur aux parties durant lesquelles le commerce joue un rôle important.

Spéculation

Souvent, les PJ entrent en possession de biens ou de marchandises dont ils ne connaissent pas la valeur sur le marché local ou encore à l'étranger. La valeur de tels biens dépend évidemment de l'état du marché. Tout PJ qui passe quelques heures auprès de la guilde des marchands aura doit à un test de Commérage pour découvrir justement l'état du marché. Ce test doit être modifié en fonction de l'éloignement du marché en question et du temps que les PJ et les PNJ ont passé dans la région. Le niveau de détails offert par le MJ dépend du nombre de degrés de réussite. Les individus ayant la compétence Métier (marchand) ont le droit de faire un test de Commérage et un test de Métier (marchand), et de conserver le meilleur résultat des deux.

Politique de l'ombre

Les membres et compagnons peuvent recourir aux arrière-salles enfumées de la guilde pour prendre des contacts et manipuler leurs partenaires commerciaux. Le MJ devra jouer ces rencontres en détail plutôt que de s'appuyer sur quelques jets de dés. Sur un test de Métier (marchand) réussi, le MJ pourra rejouer un jet d'offre ou de demande raté soumis à un modificateur en fonction de l'interprétation qui en est faite. De plus, les membres de plein droit des guildes peuvent propager de fausses rumeurs influençant temporairement le niveau de l'offre et de la demande en réussissant un test de Commérage, ou pousser la commission à user de son veto par le biais des compétences Métier (marchand) et Charisme. Les joueurs doivent cependant prendre garde; trafiquer le marché peut avoir de sérieuses répercussions quand on ne sait pas s'y prendre, les sanctions allant d'une éviction de la guilde à une peine d'emprisonnement (cf. **Offre** et **Demande**, page 35).

AUTRES INSTITUTIONS

En plus des guildes de marchands, différents paramètres et organisations touchent de près au commerce dans l'Empire et au-delà. Toutes les institutions qui suivent constituent des bienfaitrices ou rivales potentielles pour les PJ impliqués dans le monde passionnant du commerce.

Société de commerce

Quand des marchands investissent conjointement dans une entreprise, les bénéfices sont partagés, mais il en va de même avec les risques et les frais généraux. Ces entreprises regroupent parfois les maisons marchandes de villes en concurrence directe. Bien souvent, lorsque les investisseurs sont également membres de la commission, les grandes sociétés de commerce sont exemptes des restrictions imposées par les guildes. Les personnages peuvent rédiger un projet commercial par le biais de la compétence Métier (marchand) pour tenter de convaincre des marchands PNJ de leur permettre de devenir membres d'une telle société commerciale. Un test de Charisme pourra également être nécessaire, modifié en fonction de la viabilité du projet et du capital des personnages.

Maisons de prêt

Il est également possible de faire de gros profits avec les intérêts générés par le prêt d'argent. Le marchand est légalement protégé contre les impayés et les clients manquant à leurs engagements sont incarcérés, à moins qu'un arrangement ne soit trouvé. Les nobles endettés ont droit à d'innombrables privilèges et cadeaux fiscaux en guise de remboursements de prêt. Une maison de prêt est gérée comme une entreprise; reportez-vous au passage **Commerce local** (page 45). Les prêts ne sont généralement accordés qu'aux membres de la guilde jouissant d'une bonne considération et disposant d'une résidence fixe, une forme de nantissement étant généralement requise. Les contrats varient, mais globalement, les prêts sur 3 mois à 20% sont fréquents. Pour obtenir un prêt plus long, une somme plus élevée ou un taux d'intérêt plus faible, vous aurez besoins de solides garanties, ainsi que d'un passé sans tache.

Agents de vente, courtiers et comptables

Les agents de vente servent en quelque sorte de messagers entre les marchands. À Marienburg, Altdorf et Nuln, où les transactions commerciales se déroulent via une place boursière, ils remettent les offres aux courtiers. En règle générale, les marchands engagent un comptable à temps plein par tranche de 1 000 co de chiffre d'affaires annuel. Les apprentis peuvent servir leur mentor en qualité d'agents de vente ou de comptable plutôt que de compagnons négociants. Le travail de courtier demande une personnalité un peu spéciale, sans oublier les compétences Baratin et Commérage. Les joueurs peuvent embaucher ces employés en guise d'hommes de main.

TABLE 3-1: TRAITEMENTS DES EMPLOYÉS DE LA FINANCE

Niveau de compétence	Quotidiens	Hebdomadaires	Annuels	Disponibilité
Médiocre	18 secondes	9 Pa	25 co	Assez courante
Moyen	34 secondes	17 Pa	45 co	Assez courante
Bon	50 secondes	25 Pa	65 co	Inhabituelle
Exceptionnel	60 s	30 Pa	80 co	Rare

RELIGION ET MAGIE

Les responsabilités civiles et commerciales remplissent assurément les journées des marchands, ce qui ne leur laisse guère de temps pour prier ou étudier. Les marchands qui entrent au conseil municipal écoutent attentivement les préoccupations du clergé et soignent leur image publique. Les dons à des œuvres caritatives permettent en partie de dissiper les soupçons de corruption, si bien qu'un échevin malin profitera de sa place pour accroître ses gains commerciaux sans compromettre ses devoirs civils.

Les journaux intimes des marchands sont pleins de confessions personnelles et de laïus alambiqués avec lesquels ils espèrent pouvoir réconcilier cupidité matérielle et vérité spirituelle. Ces journaux valent parfois une véritable fortune pour les voleurs entreprenants qui versent dans le chantage. Parfois, ils peuvent même attirer l'attention de répurgateurs. Après tout, les expéditions commerciales remettent parfois sur le marché des objets qu'il aurait mieux valu laisser là où ils dormaient…

En plus des dieux habituels, les négociants et marchands vénèrent Händrich (ou Haendryk) et, depuis peu, Ranald le Bonimenteur. Le culte de ces deux divinités est né à Marienburg. Pour l'instant, l'Empire les voit comme des divinités mineures. Händrich est le plus populaire des deux, mais quelques marchands se sont mis à adresser des prières au Bonimenteur à la nuit tombée. Händrich et Ranald le Bonimenteur sont en compétition directe.

Sociétés secrètes

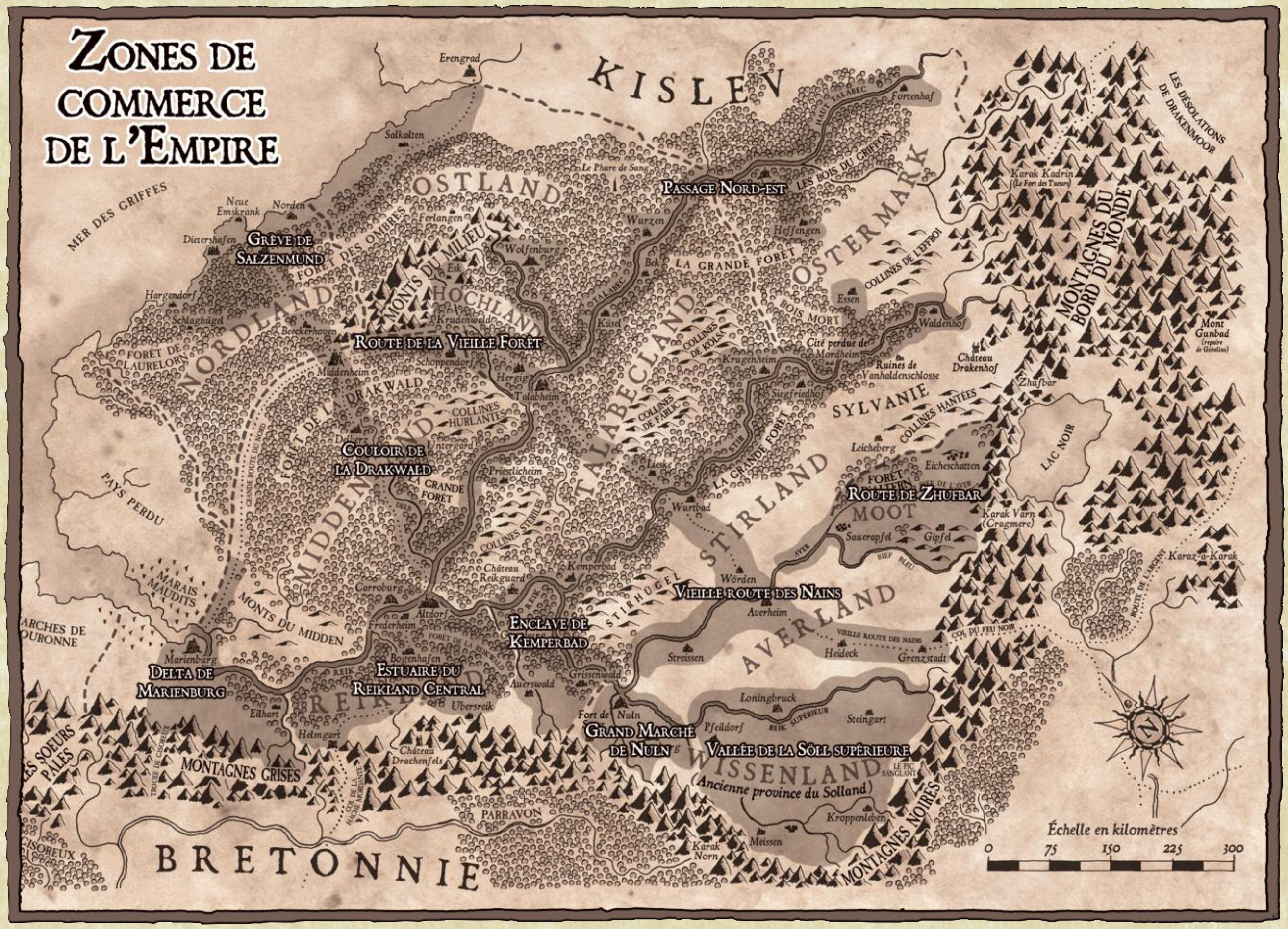
La transparence publique et le népotisme corporatif conduisent parfois les marchands à fonder des sociétés secrètes dont le but peut être d'entretenir l'esprit de compétition, d'aliéner des concurrents ou de trouver une forme d'illumination spirituelle. L'appartenance à ces sociétés secrètes est très hiérarchisée, le cercle intérieur étant souvent constitué des co-investisseurs d'une société de commerce. Les membres subalternes ne sont pas toujours au courant des véritables objectifs de la société et sont tout simplement heureux de pouvoir la rejoindre. À noter que parfois, ces sociétés pratiquent la magie rituelle.

Gracieuse bénédiction commerciale de Händrich

Type : divin
Langage mystique : magick
Magie : 2
XP : 200
Ingrédients : un petit pot d'argile rempli de pièces étrangères (pour une valeur minimale de 50 co), une bouteille de vin béni par un prêtre de Händrich et deux caisses de marchandises achetées localement.
Conditions : sept marchands locaux doivent entonner une longue prière à Händrich, puis boire le vin. Vous devez passer une semaine à apprendre par cœur la prière, que vous finissez ensuite par oublier.
Conséquences : si le jet d'incantation est raté, ou si vous ratez un **test d'Intelligence Facile (+20%)**, Händrich se moque de votre incompétence et les prêtres de la ville tombent en disgrâce, perdant l'usage de leurs pouvoirs divins jusqu'au prochain dégel de printemps.
Difficulté : 12
Temps d'incantation : 4 heures
Description : si le rituel est couronné de succès, l'indice de richesse de la ville augmente d'un cran et les marchands du coin bénéficient d'un bonus de +10% lorsqu'ils effectuent un jet de demande dans d'autres villes. Cet effet dure le temps d'une saison.

DIEUX DES MARCHANDS

	Händrich, Dieu des Marchands, de la Prospérité et du Commerce	Ranald le Bonimenteur, Dieu des Escrocs, des Contrebandiers et des Profits
Symbole	Disque d'or	Doigts croisés
Zones d'influence	Principalement Marienburg, avec de petites chapelles dans tout l'Empire.	Principalement Marienburg, avec de rares oratoires dans tout l'Empire.
Tempérament	Heureux, jovial, charismatique	Astucieux, manipulateur, charismatique
Commandements	Pas d'escroquerie. Faire des profits tous les jours. Les partenaires commerciaux doivent signer un serment. Faire acte de charité dans les limites du raisonnable.	Ne pas user de violence pour faire des profits. Ne pas se faire prendre par l'un de ses mensonges tant que l'on est en ville. Faire des profits tous les jours.
Ordres saints	Seuls les temples des grandes villes ont des prêtres. Des frères laïques marchands gèrent la plupart des chapelles.	Le clergé est constitué de marchands itinérants. Pas de structure officielle en dehors de Marienburg.
Personnalités	Grand prêtre Goudenkruin de Marienburg	Grand prêtre von Kleptor de Marienburg
Jours saints	Marktag (jour de marché)	Marktag (jour de marché)



ZONES DE COMMERCE DE L'EMPIRE

L'Empire est divisé en onze zones de commerce ; dix en son sein, auxquelles il faut ajouter le delta de Marienburg qui s'étend dans le Reikland et le Middenland. Les frontières politiques ont peu d'influence sur le commerce, à l'exception tout de même des cités franches de Kemperbad et de Nuln. La cité-état de Talabheim jouit d'une charte, mais elle a élargi sa coopération aux villes voisines dévastées suite à l'incursion récente du Chaos.

Zones rasées

La route de la Vieille Forêt et le Passage Nord-est ont été rasés par les hordes d'Archaon en 2521 et 2522 CI. Si votre campagne se déroule après cette période funeste, les marchands ne peuvent vendre de produits dans les zones rasées ; seuls l'achat et le troc sont possibles. S'il le souhaite, le MJ pourra cependant autoriser les ventes dans la cité inexpugnable de Talabheim.

Diètes régionales

Les fluctuations classiques du marché empêchent la pérennité des alliances commerciales, si bien que les zones de commerce ne constituent pas des ligues marchandes à proprement parler. Parfois, les marchands d'une même région organisent des foires commerciales où se mêlent coups de poignard, pots-de-vin et démonstrations de richesse. Ces foires s'accompagnent souvent d'une grande assemblée (ou «diète») de marchands, de nobles et de politiciens, qui se retrouvent dans les locaux de la guilde des marchands ou à l'hôtel de ville. Les accords signés par la diète durent rarement, sauf s'ils ont aussi trait à la politique provinciale ou impériale. Par exemple, les cités franches actuelles ont gagné leur indépendance par le biais de négociations principalement menées auprès de diètes régionales. En de rares circonstances, une diète attire des marchands originaires d'une autre zone de commerce en quête de révisions aux lois provinciales ou impériales.

Villes franches de guildes

Les centres de commerce dont il est fait la liste ci-après renferment une guilde des marchands. Les MJ qui utilisent *Les Héritiers de Sigmar* pourront permettre aux joueurs de faire du commerce dans une ville dénuée de guilde en utilisant le profil d'offre/demande de la zone de commerce la plus proche. Toutefois, la vente n'est pas permise dans ce type de communauté ; seuls l'achat et le troc sont donc possibles. De plus, une telle ville ne produit que les biens de la colonne **Ressources** des index géographiques des *Héritiers de Sigmar*. La catégorie «agriculture» pourra inclure des céréales, du bétail ou des lainages à la discrétion du MJ. «Autosubsistance» signifie que la communauté ne produit pas suffisamment pour faire du commerce de gros. La gestion des ressources d'une ville dénuée de guilde est généralement monopolisée par une seule famille marchande ou société de commerce.

Routes commerciales

La majorité des déplacements se font sur les grands axes terrestres et les voies fluviales. Les caravanes qui empruntent les routes secondaires et les routes non répertoriées augmentent les risques de périls commerciaux (cf. page 39).

TABLE 3-2 : CENTRES DE COMMERCE DE L'EMPIRE

Estuaire du Reikland Central

Communauté	Pop.	Richesse	Province
1. Altdorf	105 000	5	Reikland
2. Carroburg	12 000	4	Middenland
Bögenhafen	5 000	3	Reikland
Helmgart	2 200	2	Reikland
Übersreik	3 500	4	Reikland
Weissbruck	272	2	Reikland

Enclave de Kemperbad

Communauté	Pop.	Richesse	Province
3. Kemperbad	7 500	4	Reikland
Auerswald	5 000	3	Reikland
Grunburg	2 400	2	Reikland
Stimmigen	1 750	3	Reikland

Grand Marché de Nuln

Communauté	Pop.	Richesse	Province
4. Nuln	85 000	5	Wissenland
Ambosstein*	80	3	Wissenland
Furtzhausen	74	3	Wissenland
Kotzenheim	61	3	Wissenland
Wissenburg	9 000	4	Wissenland

Vallée de la Söll supérieure

Communauté	Pop.	Richesse	Province
5. Pfeildorf	6 800	3	Wissenland
Geschburg	600	3	Wissenland
Kreutzhofen	515	4	Wissenland
Kroppenleben	85	3	Wissenland
Wuppertal	1 100	3	Averland
Wusterburg	800	3	Wissenland

Vieille route des Nains

Communauté	Pop.	Richesse	Province
6. Averheim	9 400	4	Averland
7. Wurtbad	8 800	4	Stirland
Gersdorf	425	3	Talabecland
Hocheleben	375	3	Averland
Krugenheim	4 500	4	Talabecland
Pfungzig	3 580	3	Averland
Streissen	5 500	3	Averland

Route de Zhufbar

Communauté	Pop.	Richesse	Province
8. Eicheschatten	3 375	3	Moot
Schramleben	675	3	Stirland
Waldenhof	4 200	2	Stirland

Route de la Vieille Forêt

Communauté	Pop.	Richesse	Province
9. Talabheim	72 000	4	Talabecland
Ahlenhof	72 000	4	Talabecland
Hergig	500	3	Hochland
Küsel	6 500	4	Talabecland
Talagaad	450	3	Talabecland

Passage Nord-est

Communauté	Pop.	Richesse	Province
10. Bechafen	7 600	4	Ostermark
11. Wolfenburg	1 100	3	Ostland
Wurzen	1 450	2	Ostland

Grève de Salzenmund

Communauté	Pop.	Richesse	Province
12. Salzenmund	7 500	4	Nordland
Ferlangen	130	3	Ostland
Grafenrich	252	2	Nordland
Neues Emskrank	895	3	Nordland
Norden	3 200	3	Nordland

Couloir de la Drakwald

Communauté	Pop.	Richesse	Province
13. Middenheim	15 000	5	Middenland
Beeckerhoven	408	3	Nordland
Delberz	4 500	3	Middenland
Schoninghagen	980	3	Middenland

Delta de Marienburg

Communauté	Pop.	Richesse	Province
14. Marienburg	135 000	5	Pays Perdu
Scheinfeld	850	3	Middenland
Schilderheim	5 500	3	Reikland

* Cité franche

Centre de commerce	Routes commerciales	Commerce étranger
Estuaire du Reikland Central	Reik, Bögen, Talabec, Montagnes Grises	Bretonnie
Enclave de Kemperbad	Reik, Teufel, Stir inférieur	
Grand Marché de Nuln	Reik supérieur, Aver inférieur	
Vallée de la Söll supérieure	Söll, Reik supérieur	Tilée, Arabie, Cathay
Vieille route des Nains	Vieille route des Nains, Stir, Aver	Principautés Frontalières, autres
Route de Zhufbar	Route de Zhufbar, Aver supérieur	
Route de la Vieille Forêt	Route de la Vieille Forêt, Talabec	
Passage Nord-est	Talabec supérieure	Kislev
Grève de Salzenmund	Mer des Griffes, Middenheim, Route d'Erengrad	Norsca, Kislev
Couloir de la Drakwald	Route de la Vieille Forêt, Delb	
Delta de Marienburg	Reik inférieur, mer des Griffes	Bretonnie, Cathay, Tilée, Arabie, Estalie, Norsca, Nouveau Monde

RÈGLES DE COMMERCE

Les règles suivantes n'abordent que le commerce de gros et les transactions illégales. Les PJ désirant acheter au détail se reporteront à la page 5 de l'*Arsenal du Vieux Monde*.

Unités commerciales

Les produits s'échangent sous forme d'unités commerciales (UC) dont la valeur varie. La valeur moyenne d'une telle unité est de 25 co environ. Certains objets de même UC sont plus légers que d'autres, si bien que l'encombrement est précisé pour chaque produit (cf. **Table 3–10 : biens commerciaux**). Les UC constituent un point de règles permettant au MJ de tenir ses comptes. En termes de jeu, il fera référence aux marchandises en utilisant une autre unité de mesure, qu'il s'agisse de points d'encombrement, de balles, de caisses ou de livres. Tout ceci va lui demander quelques calculs, si bien qu'il va devoir lire attentivement les règles qui suivent avant de sacrifier le réalisme à la simplicité.

Séquence commerciale

1. Les joueurs annoncent s'ils souhaitent **acheter, troquer** ou **vendre** des marchandises.
Le MJ prend bonne note des modificateurs saisonniers (optionnel).

2. **Achat**
   a. Le MJ détermine l'offre en biens souhaités.
   b. Les joueurs négocient la valeur des biens souhaités (Évaluation, Marchandage).

   Troc
   a. Le MJ détermine l'offre en biens souhaités.
   b. *Le MJ effectue un jet sur la table des fluctuations du marché (optionnel).*
Le MJ détermine la demande en biens proposés.
   c. Les joueurs négocient la valeur d'échange des biens troqués (Évaluation, Marchandage).

   Vente
   a. *Le MJ effectue un jet sur la table des fluctuations du marché (optionnel).*
Le MJ détermine la demande en biens proposés.
   b. Les joueurs négocient la valeur des biens proposés (Marchandage).

3. Les joueurs acceptent ou non l'affaire. Si la vente est ratée, ils ont le droit de se tourner vers le troc, et vice versa. Enfin, ils peuvent attendre 1d10 jours que de nouveaux marchands montrent le bout du nez ou se rendre sur un autre marché.

Offre

Le niveau d'offre du produit indique le nombre d'unités commerciales disponibles au sein d'une communauté donnée. Il est calculé quand les joueurs souhaitent acheter ou troquer. Voici la marche à suivre :

1. Déterminer les produits disponibles. Sur la **Table 3–3 : offre**, rendez-vous à l'intersection de la colonne population et de la ligne disponibilité, puis effectuez un jet de dés contre le pourcentage indiqué. Si la table ne propose aucun produit pour une catégorie donnée, cela signifie qu'aucune UC n'est disponible. Normalement, on n'effectue qu'un seul jet par catégorie de disponibilité et par communauté. La probabilité de trouver des marchandises Très courantes et Banales est plus basse encore que celle de trouver des articles Courants, car les produits bon marché sont très recherchés.

2. Déterminer les quantités disponibles. Pour chaque produit présent sur le marché, lancez un dé et multipliez le résultat comme indiqué pour déterminer le nombre d'UC disponibles à l'achat. Le MJ peut répartir les UC entre divers produits, en se basant sur la table de disponibilités de la page 40 et les ressources proposées dans *Les Héritiers de Sigmar*. Le choix de produits disponibles que va faire le MJ peut influencer les futurs déplacements des joueurs et servir d'outil pour guider la campagne vers un marché où la demande sera forte. Notez que le niveau d'offre n'aborde que les biens en vente ; les produits stockés dans des entrepôts et destinés à d'autres marchés ne sont pas inclus.

Option : modificateurs saisonniers

Il est aisé de transporter des marchandises durant l'été, ce qui explique que les marchés sont alors saturés. En revanche, les mois d'hiver perturbent fortement les marchés et réduisent souvent l'offre. Les modificateurs suivants pourront donc être appliqués aux pourcentages indiqués sur les tables d'offre et de demande.

Saison	Modificateur
Printemps	
Été	Offre +10% / Demande -10%
Automne	
Hiver	Offre -10% / Demande +10%

Demande

Le niveau de demande d'un produit indique le nombre d'unités commerciales désirées au sein d'une communauté donnée. Il est calculé lorsqu'un joueur souhaite vendre ou troquer des biens. Voici la marche à suivre :

1. Déterminer l'intérêt suscité par le produit. Sur la **Table 3–4 : demande**, rendez-vous à l'intersection de la colonne population et de la ligne disponibilité, puis effectuez un jet de dés contre le pourcentage indiqué. En cas de succès, les personnages trouvent un marchand intéressé par leurs articles.

2. Déterminer les quantités maximum de la transaction. Lancez un dé et multipliez le résultat comme indiqué pour déterminer le nombre d'UC que les joueurs peuvent vendre. La vente et le troc sont des actions bien distinctes ; les joueurs qui ne parviennent pas à vendre toutes leurs marchandises peuvent donc tenter de troquer le reste au sein de la même communauté, et vice versa.

Option : fluctuations du marché

L'état du marché local n'est pas toujours prévisible. Ainsi, le MJ pourra lancer 1d10 en secret avant que les joueurs ne tentent d'effectuer un jet de demande :

1–2	**Marché à la hausse :** réduisez la disponibilité d'un cran (en montant d'une ligne sur les tables de demande et de valeur).
3–8	**Marché stable :** reportez-vous à la table de disponibilité normale.
9–10	**Marché à la baisse :** augmentez la disponibilité d'un cran (en descendant d'une ligne sur les tables de demande et de valeur).

Valeur et échange

La véritable valeur de marchandises dépend de l'économie et de la richesse d'une région. Calculez-la en deux ou trois étapes selon le niveau de détail que vous souhaitez donner à votre campagne :

1. Déterminer le prix réel par unité commerciale : si vous achetez ou vendez, utilisez la valeur indiquée sur la **Table 3–5 : valeurs**. Si vous troquez, reportez-vous à la **Table 3–6 : troc**.

2. Marchandage : effectuez un test opposé de Marchandage pour augmenter ou réduire le prix.
3. Évaluation (optionnel) : effectuez un test d'Évaluation pour chaque personnage joueur inspectant la marchandise.

Achat et vente

La valeur d'une unité commerciale dépend du niveau de richesse de la communauté et de la disponibilité du produit.

Troc

Lorsque vous échangez un produit contre un autre, comparez la disponibilité de chacun pour déterminer leur valeur relative en UC. Le troc crée de plus larges différences de prix que l'achat et la vente, car l'offre dépasse parfois la masse monétaire locale. Les marchands préfèrent donc troquer dans les communautés pauvres et vendre dans les plus riches.

TABLE 3–3 : OFFRE

	Population du centre de commerce			
Disponibilité	**Moins de 100**	**Moins de 1 000**	**Moins de 10 000**	**10 000 ou plus**
Très rare	5%, 1 UC	10%, 1d10/2 UC	20%, 1d10 UC	35%, 1d10x2 UC
Rare	10%, 1d10/2 UC	20%, 1d10 UC	30%, 1d10x2 UC	50%, 1d10x5 UC
Inhabituelle	15%, 1d10 UC	25%, 1d10x2 UC	45%, 1d10x5 UC	65%, 1d10x10 UC
Assez courante	20%, 1d10x2 UC	30%, 1d10x5 UC	55%, 1d10x10 UC	80%, 1d10x20 UC
Courante	30%, 1d10x5 UC	40%, 1d10x10 UC	70%, 1d10x20 UC	100%, 1d10x40 UC
Très courante	20%, 1d10x10 UC	30%, 1d10x20 UC	55%, 1d10x40 UC	80%, 1d10x80 UC
Banale	15%, 1d10x20 UC	25%, 1d10x40 UC	45%, 1d10x80 UC	65%, 1d10x150 UC

TABLE 3–4 : DEMANDE

	Population du centre de commerce			
Disponibilité	**Moins de 100**	**Moins de 1 000**	**Moins de 10 000**	**10000 ou plus**
Très rare	0%, 0 UC	5%, 1 UC	20%, 1d10/2 UC	60%, 1d10 UC
Rare	5%, 1 UC	10%, 1d10/2 UC	25%, 1d10 UC	70%, 1d10x2 UC
Inhabituelle	10%, 1d10/2 UC	15%, 1d10 UC	30%, 1d10x2 UC	80%, 1d10x5 UC
Assez courante	5%, 1d10 UC	10%, 1d10x2 UC	25%, 1d10x5 UC	70%, 1d10x10 UC
Courante	0%, 0 UC	5%, 1d10x5 UC	20%, 1d10x10 UC	60%, 1d10x20 UC
Très courante	0%, 0 UC	0%, 0 UC	15%, 1d10x20 UC	50%, 1d10x40 UC
Banale	0%, 0 UC	0%, 0 UC	10%, 1d10x40 UC	40%, 1d10x80 UC

TABLE 3–5 : VALEURS

	Niveau de richesse du centre de commerce				
	Pauvre				**Riche**
Disponibilité	**1**	**2**	**3**	**4**	**5**
Très rare	25 co	30 co	35 co	40 co	45 co
Rare	20 co	25 co	30 co	35 co	40 co
Inhabituelle	15 co	20 co	25 co	30 co	35 co
Assez courante	10 co	15 co	20 co	25 co	30 co
Courante	5 co	10 co	15 co	20 co	25 co
Très courante	3 co	5 co	10 co	15 co	20 co
Banale	2 co	3 co	5 co	10 co	15 co

TABLE 3–6 : TROC

	Objet proposé						
Objet désiré	**TR**	**R**	**I**	**AC**	**C**	**TC**	**B5**
Très rare (TR)	1	2	4	8	16	32	64
Rare (R)	1/2	1	2	4	8	16	32
Inhabituel (I)	1/4	1/2	1	2	4	8	16
Assez courant (AC)	1/8	1/4	1/2	1	2	4	8
Courant (C)	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2	4
Très courant (TC)	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1	2
BanaL (B)	1/64	1/32	1/16	1/8	1/4	1/2	1

EXEMPLE DE TRANSACTION

Le joueur de Dieter a 175 co à dépenser à Norden. Il annonce son intention d'acheter. La population de la ville est de 3 200 âmes et le MJ se reporte à la colonne correspondante sur la table d'offre. Il lance sept fois les dés (une fois par ligne) et obtient les résultats suivants : 80, 45, 26, 48, 24, 26 et 79. Les marchandises disponibles relèvent donc des catégories suivantes : Inhabituelle, Assez courante, Courante et Très courante. Norden relève de la Grève de Salzenmund. En se reportant à la table de disponibilité, le MJ décide que de la teinture bleue, du vélin, de la morue salée et du charbon de bois sont sur le marché. Dieter sait que la morue salée est moins courante au Middenland, là où il souhaite se rendre, aussi contacte-t-il le marchand de poisson, qui dispose de 80 UC (résultat de 4 obtenu sur 1d10).

En jetant un œil à la table de valeur, le MJ note que les biens Courants ne valent que 15 co par UC à Norden en raison de son niveau de richesse. Mais Dieter doit d'abord marchander. Il rate son test de Marchandage et le marchand l'emporte. Dieter doit maintenant accepter le nouveau prix de l'UC, qui est de 20 co, sans quoi la transaction échoue. Dieter décide de dépenser 160 co pour acheter 8 UC de morue salée.

Arrivé à Schoninghagen, Dieter décide de faire un peu de troc. Le MJ réitère les jets d'offre (comme il l'a fait à Norden), mais en raison de la taille modeste du bourg, Schoninghagen dispose simplement de marchandises Assez courantes et Courantes. Dieter tente de négocier des céréales, sachant qu'elles sont moins abondantes là où il se rend, à Nuln, et où il compte les revendre. La population de Schoninghagen s'élevant à 980 âmes, Dieter a 30% de chances pour que le céréalier s'intéresse à sa morue salée. Le MJ obtient un 21, si bien que la transaction peut débuter.

En nous rendant à l'intersection de la ligne Courante (céréales) et de la colonne Assez courante (morue) de la Table 3–6, nous réalisons que le ratio est de 2 UC pour 1 en faveur de Dieter. Cependant, il rate une fois de plus son test de Marchandage, si bien que les céréales du marchand sont maintenant Assez courantes elles aussi. Il troque donc ses 8 UC de morue salée contre 8 UC de céréales. Dieter se maudit pour sa malchance et poursuit sa route vers Nuln.

Marchandage

Malheur au marchand qui manque l'occasion de négocier le prix de marchandises quand il estime leur valeur. Effectuez un test de Marchandage, mais n'appliquez pas les degrés de réussite en cas d'égalité ; la valeur du produit ne change tout simplement pas. Le vainqueur a le droit de modifier la disponibilité effective de la marchandise négociée d'une colonne, en plus ou en moins. Les PJ ont cependant le droit de renoncer à conclure la transaction une fois l'ajustement de prix effectué. Les marchands PNJ peuvent quant à eux jouer un test de Force Mentale pour en faire de même s'ils ratent le test de Marchandage.

Évaluation

Les marchands du Vieux Monde sont bien souvent corrompus. Lorsque les personnages ont affaire à de tels individus, les joueurs ont droit à un test d'Évaluation opposé à la compétence Métier (marchand) du PNJ. Le MJ fixe l'ampleur de l'arnaque à l'avance puis assigne secrètement un modificateur au test de Métier (marchand) du PNJ :

Ampleur de l'escroquerie	Difficulté du test de Métier (marchand)
5% des marchandises	Assez facile (+10%)
10% des marchandises	Moyenne (+0%)
20% des marchandises	Assez difficile (–10%)
30% des marchandises	Difficile (–20%)
40% des marchandises	Très difficile (–30%)

En cas d'égalité, comparez les degrés de réussite ou d'échec. Si le PJ perd le test d'Évaluation, l'ampleur de l'arnaque est ôtée de l'encombrement de la marchandise. Voici comment cela se traduit en termes de jeu :

• *Articles défectueux, excès d'emballage ou caisses partiellement remplies.* Ces méthodes malhonnêtes sont rarement mises en œuvre sur le marché local. En règle générale, l'auteur file rapidement et adresse une prière à Ranald le Bonimenteur. Les marchands pris la main dans le sac risquent de lourdes amendes et sont parfois chassés de la guilde.

• *Mentir quant au véritable poids de la marchandise.* Lorsque l'on estime le poids de marchandises, l'usage de balances prévues à cet effet confère un bonus au test d'Évaluation (cf. **Matériel commercial et extensions de véhicules**, page 43). Même les marchands honnêtes exagèrent parfois le poids de leurs marchandises.

Les joueurs peuvent aussi tenter d'escroquer des PNJ en reprenant la procédure décrite ci-dessus. Pour préserver une atmosphère de paranoïa, le MJ peut même exiger des tests d'Évaluation lorsque le marchand PNJ est honnête.



Aucun acheteur en vue…

Si aucun acheteur ne se montre, il y a deux solutions selon qu'on souhaite vendre ou troquer.

Vendre

Si le premier jet de demande est raté, les PJ ont deux alternatives. Ils peuvent tenter leur chance dans une autre ville ou attendre 1d10 jours que de nouveaux marchands arrivent, puis effectuer un nouveau jet de demande. À la discrétion du MJ, ce nouveau jet pourra être réitéré dans un délai plus court, ou au contraire plus long, selon les événements.

TABLE 3-7 : TRAITS ALÉATOIRES

1d10	Résultat
1	**Bureaucrate :** ce marchand s'assure que ses transactions s'accompagnent de tous les actes et documents légaux, en triple exemplaire si nécessaire. Chaque transaction demande donc 1d10 jours.
2	**D'une honnêteté scrupuleuse :** le marchand fait toujours de justes propositions d'achat et de vente, si bien qu'aucun test d'Évaluation n'est nécessaire. En revanche, il refuse de marchander.
3	**Profondément pieux :** le marchand appartient à une société secrète de Händrich ou de Ranald le Bonimenteur (cf. page 32 pour plus de détails sur l'influence que cela peut avoir sur les transactions).
4	**Habile :** le marchand à la compétence Marchandage +10%.
5	**Cupide :** le marchand sous-estime toujours la valeur des biens des PJ tout en gonflant celle de ses propres articles. Des tests d'Évaluation sont nécessaires pour réaliser des affaires honnêtes.
6	**Entrepreneur :** le marchand accepte aussi de prêter de l'argent aux habitants de la ville ou fait le commerce de produits locaux pour arrondir ses fins de mois.
7	**Relations criminelles :** le marchand est impliqué dans le commerce de biens illicites, si bien qu'il est possible de lui demander d'en rechercher. Lorsqu'il s'agit de déterminer la disponibilité de biens illicites, les joueurs bénéficient d'un bonus de +10%.
8	**Grand voyageur :** le marchand a des contacts dans l'ensemble de l'Empire et les personnages joueurs qui ont affaire à lui ont droit à un jet de spéculation (cf. p. 31).
9	**Charlatan :** le marchand est un charlatan. S'il en a l'occasion, il n'hésitera pas à vendre des caisses vides ou à filer avec la marchandise des PJ sans les payer. Des tests d'Évaluation sont nécessaires pour réaliser des affaires honnêtes.
10	**Bourré d'oseille :** le marchand est en mesure d'acheter bien plus que tous ses concurrents. Les joueurs pourront lui vendre toutes leurs UC en réussissant un test de demande, quelle que soit la quantité indiquée par les dés.

Troquer

Si le premier jet de demande a été raté, cela signifie que le marchand abordé ne s'intéresse pas à la marchandise. Les PJ ont droit à un jet de demande avec chacun des marchands identifiés lors de l'étape d'offre. Ils sont bien évidemment libres de considérer différentes offres avant de conclure la transaction.

Marchands types

Utilisez le profil ci-dessous lorsque vous avez besoin d'un marchand livré clefs en main. Pour le personnaliser, effectuez un jet de dé sur la **Table 3–7 : traits aléatoires**.

Marchand générique

Race : humain
Carrière : Marchand (ex-Bourgeois)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	32%	35%	36%	33%	48%	46%	51%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	3	4	0	0	0

Compétences : Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire) +10%, Évaluation, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (reikspiel +10%, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (marchand), Perception
Talents : Chance, Dur en affaires, Intelligent, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : maison de ville, entrepôt, vêtements confortables, 1 000 co en monnaie ou en marchandises

Risques commerciaux

Dès lors que le marchand a acheté ses biens, ciblé son marché et entamé son voyage, il peut lui arriver beaucoup de choses. Pour chaque tranche de 150 km parcourus, il a 50% de chances d'être confronté à un risque commercial. Les marchands qui empruntent les routes secondaires, moins surveillées, effectuent un test tous les 75 km.

Le MJ lancera 1d100 modifié par la **Table 3–8 : risques commerciaux et saisons** pour générer les obstacles auxquels sera confronté le marchand. Il peut aussi faire son choix parmi les options proposées.

TABLE 3-8 : RISQUES COMMERCIAUX ET SAISONS

Saison	Modificateur
Printemps	+10
Été	
Automne	+10
Hiver	+20

TABLE 3-9: PÉRILS COMMERCIAUX

Terre	Eau	Résultat
—	01–10	**Pas de vent:** l'embarcation est encalminée. Elle est donc immobilisée, sauf si elle dispose de rames.
01–05	11–15	**Marché saturé:** une fois arrivé à destination, et après avoir effectué les jets de demande, vous ne pouvez vendre que jusqu'à la moitié de votre marchandise.
—	16	**Ouragan:** si le capitaine est suffisamment intrépide pour s'aventurer en pleine mer alors que sévit un ouragan, **test de Navigation Difficile (–20%)** doit être réussi sous peine de couler. Il est impossible de sillonner un cours d'eau en cas d'ouragan.
06–09	17–20	**Marché fermé:** le marché est temporairement clos. Vous ne pourrez vendre vos biens sur place avant 1d10/2 semaines.
10–25	21–29	**Vermines et prédateurs:** les céréales et denrées alimentaires attirent des animaux, qu'il s'agisse de rats, de loups ou même d'ours si vous transportez de la viande. Si rien n'est fait, vous risquez bien de perdre 1 UC de biens.
26–31	—	**Bandits de grand chemin:** des brigands arrêtent la caravane. Les manières des bandits restent cependant courtoises. Un combat débute si la caravane dispose de gardes.
—	30–33	**Pirates:** des pirates ou naufrageurs attaquent votre embarcation. Il n'est pas impossible qu'il y ait des morts ou qu'une partie de la marchandise finisse à l'eau.
32–41	34–43	**Accident:** un petit accident (roue brisée, par exemple) provoque la perte d'1 UC de biens. Un accident grave, comme une collision avec un autre navire ou la perte d'un chariot, vous coûtera jusqu'à la moitié des UC transportées. Enfin, un accident catastrophique, comme un incendie, provoquera la perte de toute la cargaison et se soldera peut-être par des décès.
42–43	—	**Hommes-bêtes/mutants:** pires que les bandits, des créatures du Chaos peuvent s'en prendre aux caravanes terrestres. Dans ce cas, le marchand a plus à craindre pour sa vie que pour sa marchandise.
44–50	44–50	**Vents violents:** le vent rend beaucoup plus difficile le travail des animaux de trait, si bien que leur Mouvement est réduit d'1 point. Le Mouvement des navires augmente d'1 point en cas de vent arrière, mais baisse d'1 point en cas de vent contraire.
51–60	—	**Patrouilleurs:** la caravane est fouillée de fond en comble en quête d'articles de contrebande et/ou des taxes supplémentaires sont exigées.
61–62	51–52	**Sabotage mineur:** un rival a saboté votre caravane ou embarcation. Une roue se détache, le mât se brise ou un espion infiltre votre groupe. Vous risquez de perdre une partie de la marchandise ou d'être immobilisé.
63–64	53–54	**Monstre:** une vilaine bestiole s'attaque à votre caravane ou embarcation. Pour le profil, reportez-vous au *Bestiaire du Vieux Monde*.
—	55–62	**Voie d'eau:** une voie d'eau inonde la cale, ce qui se traduit par la perte d'1 UC de marchandise.
—	63–72	**Patrouilleurs fluviaux:** l'embarcation est fouillée de fond en comble en quête d'articles de contrebande et/ou des taxes supplémentaires sont exigées.
65–66	73–76	**Contrebandiers:** des contrebandiers prêts à tout tentent de vous enlever pour obtenir une rançon.
67–73	77–83	**Ennuis avec la guilde:** la guilde des marchands de votre destination exige de nouvelles taxes ou une guerre commerciale perturbe vos opérations pendant 1d10/2 semaines.
74–77	84–87	**Employés corrompus:** des péagers ou patrouilleurs exigent des taxes supplémentaires, sous peine de saisir vos biens (cf. ci-après).
78–88	—	**Bandits:** les routes du Vieux Monde grouillent de bandits, certains étant bien décidés à s'emparer de toutes les marchandises qui leur passent sous la main.
89	88	**Saisie:** vos biens vous sont confisqués dans le cadre d'une enquête. Celle-ci a peut-être trait à une affaire de corruption ou vise à remonter la filière d'un contrebandier notoire. Vous ne récupérerez pas vos biens avant 1d10 jours et risquez même de ne jamais les revoir.
90	89	**Sabotage majeur:** un rival a saboté votre caravane ou embarcation. Cela se traduit par un incendie, une explosion, une voie d'eau ou un naufrage.
91–94	90–94	**Récession:** tous les tests de demande effectués une fois arrivé à destination subissent un malus de–20% en raison de la récession.
95–98	—	**Grosse averse:** rend la route dangereuse et ralentit considérablement la caravane. Celle-ci peut s'embourber à plusieurs reprises (cf. ci-dessous).
99–109	—	**Bourbier:** de grosses averses mêlées à un sol très meuble ont décidé d'embourber votre caravane. Il faudra plusieurs heures pour vous en sortir et vous avez 20% de chances de perdre 1 UC au passage.
110–114	—	**Chute d'arbres:** des arbres sont tombés en travers de la route, si bien que la caravane va rester immobilisée pendant une journée entière. Les routes ainsi bloquées dissimulent parfois des bandits.
—	95–98	**Courantes traîtres:** les courants dangereux vous obligent à effectuer un test de Canotage ou de Navigation. En cas d'échec, l'embarcation risque de couler, emportant avec elle équipage et marchandise.
—	99–107	**Inondation/crue:** un **test de Canotage ou Navigation Difficile (–20%)** est nécessaire pour éviter de perdre la moitié des UC présentes à bord.
115	—	**Glissement de terrain:** un glissement de terrain a rendu la route impraticable. Si vous n'avez pas de chance, il se produit au moment où vous passez. Dans ce cas, tous les individus présents subissent un coup d'une valeur de dégâts de 2 et 50% des marchandises sont perdues.
—	108–115	**Vents de tempête:** des vents très violents frappent l'embarcation, vous obligeant à effectuer des tests de Canotage et de Navigation pour garder le cap. Une perte de biens et d'orientation est possible.
116–120	116–120	**Neige/glace:** les conditions météorologiques sont tellement dégradées qu'il est impossible de voyager. Si vous êtes loin de la civilisation, le froid risque de poser problème.

TABLE DE DISPONIBILITÉ - BIEN COMMERCIAUX

TR = Très rare R = Rare I = Inhabituelle AC = Assez courante C = Courante TC = Très courante B = Banale	Tissus	Peaux	Teintures	Huiles	Édulcorants	Graines	Farine	Denrées exotiques	Poisson	Sel	Denrées de luxe	Poteries	Pierres précieuses	Animaux d'élevage	Spiritueux	Lainages	Ferronnerie	Bois	Maroquinerie	Produits naturels	Parfums
Estuaire du Reikland Central	TC	I	I	I	R	TC*	C	AC	C	AC	B*	C	C*	C*	TC*	C	TC*	C	I	I	C*
Enclave de Kemperbad	C	AC	R	R	I	C	AC	I	C	I	TC	AC	AC	AC	C	AC	C	C	AC	R	AC
Grand Marché de Nuln	AC	C	I	R	AC	AC	AC	AC	C	R	C	C	AC	C	AC	C	C	C	AC	I	AC
Vallée de la Söll supérieure	C	TC	AC*	I	C*	C*	AC	C*	C	R	AC	C	C*	C*	R	C*	C*	AC	AC	AC*	C*
Vieille Route des Nains	AC	C	I	R	AC	C	AC	C	C	AC	C	TC	C	TC	C	TC	C	C	C	R	I
Route de Zhufbar	I	AC	TR	R	C	AC	C	TC	TC	I	TC	C	C	C	AC	C	AC	AC	C	TR	R
Route de la Vieille Forêt	C	AC	R	I	I	C	AC	AC	C	C	C	C	AC	C	AC	C	C	TC	AC	I	AC
Passage Nord-est	I	AC	TR	AC*	TR	I	R	TR	AC*	C	I	I	R	C	C*	C	TC	B*	AC	AC*	R
Grève de Salzenmund	AC	AC	TR	AC	TR	C	AC	R	C	TC*	C	I	R	AC	C	TC	C	TC	I	I	R
Couloir de la Drakwald	C	AC	I	I	R	AC	I	I	C	C	C	AC	AC	AC	C	C	TC	TC	I	R	AC
Delta de Marienburg	TC*	I	AC*	AC	C	TC*	AC	C*	TC*	C	B*	AC	C	AC	TC*	AC	C	AC	I	AC*	TC*

* Inclut des importations de nations étrangères. Pour plus d'informations, reportez-vous à la page 13 de l'*Arsenal du Vieux Monde*.

BIENS COMMERCIAUX

Tissus : issu des métiers à tisser du Reikland, le tissu est habituellement transporté sous la forme de balles et protégé des intempéries.

Peaux : transportées individuellement et traitées contre la vermine. Les plus belles fourrures viennent du sud-ouest verdoyant de l'Empire.

Teintures : les glorieuses couleurs de l'Empire sont produites à l'aide de teintures importées de Marienburg ou empruntant le cours de la Bruissante, via la vallée de la Söll. Les teintures sont transportées dans des fioles en verre ou des tonnelets étanchéifiés à l'aide de poix pour éviter toute fuite.

Huiles : transportées dans des tonneaux en bois ou jarres en argile scellées pour éviter toute fuite. L'huile de baleine kislevite s'ajoute aux maigres réserves d'huile végétale du sud.

Édulcorants : stockés dans des jarres étanches, les édulcorants sont importés via la vallée de la Söll et Marienburg, ou achetés auprès des apiculteurs du Mootland.

Graines : elles poussent un peu partout au sein de l'Empire et sont stockées dans de robustes sacs de chanvre pour parer aux attaques de vermines.

Farine : les farines sont elles aussi transportées dans des sacs de chanvre. Les minoteries sont surtout répandues au Reikland et dans le Mootland.

Denrées exotiques : importées de Marienburg et par le biais de la vallée de la Söll, ces denrées alimentaires de prix sont généralement conservées dans des jarres en terre cuite.

Poisson : le poisson est stocké dans des caisses en bois remplies de glace pour les courts trajets, et fumé ou salé avant l'expédition pour les longues distances. Les cours d'eau de l'Empire regorgent de poisson.

Sel : il est transporté depuis la mer des Griffes dans des barils de bois scellés pour éviter de prendre l'eau.

Denrées de luxe : transportées par différents moyens, qu'il s'agisse de jarres en terre cuite ou de caisses en bois. L'Empire est connu pour ses fromages et saucisses raffinés. Les denrées exotiques sont quant à elles importées de Bretonnie ou de Marienburg.

Poteries : soigneusement rangées dans des caisses en bois. Les plus belles porcelaines viennent d'Averland.

Pierres précieuses : extraites dans les Montagnes du Bord du Monde, ou importées de Bretonnie et via la vallée de la Söll. Les pierres précieuses sont transportées au sein de bourses en velours par le marchand en personne, ou cachées dans un compartiment secret.

Animaux d'élevage : les conducteurs de bestiaux sont généralement chargés de conduire les animaux au marché, ceux-ci étant parqués la nuit pour les protéger des prédateurs et des voleurs. Les animaux de la ferme sont très nombreux dans l'Empire.

Spiritueux : flasques, tonneaux, outres et bouteilles sont rangés dans des caisses pour plus de sûreté. L'eau-de-vie bretonnienne et la vodka kislevite sont très recherchées.

Lainages : attachée à l'aide de ficelle et protégée contre les intempéries, la laine est très courante.

Ferronnerie : entassés ou rangés dans des caisses, les objets en métal sont très répandus dans l'Empire.

Bois : les vastes forêts de l'Empire offrent une quantité inépuisable de bois. Les objets en bois et le bois d'œuvre sont rangés dans de grandes caisses, déposés au fond de véhicules ou descendus le long des cours d'eau.

Maroquinerie : ces objets sont habituellement lubrifiés et rangées dans des caisses à des fins de transport.

Produits naturels : les cruches en terre cuite et sacs en laine sont les contenants les plus répandus pour transporter l'ivoire et autres objets rares venus de l'étranger.

TABLE 3-10 : BIENS COMMERCIAUX

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Tissus	*Balles de tissu*	
Canevas	30	3 000
Dentelle	1	100
Lin	6	600
Linge de maison	90	9 000
Soie du Cathay	1	100
Velours	3	300
Peaux/fourrures	*Peaux*	
Cheval	12	900
Daim	10	500
Léopard	2	60
Lion	2	90
Loup	5	180
Martre	5	45
Ours	8	600
Raton laveur	50	450
Renard blanc	2	40
Renard roux	3	60
Vison	4	40
Zibeline noire	3	30
Teintures	*Tonnelets*	
Bleu cuivré	2	80
Bleu marine	2	80
Jaune	4	160
Ocre	1	40
Pourpre	1	40
Rouge ferreux	3	120
Safran	3	120
Vermillon	1	40
Vert	2	80
Huiles	*Tonneaux*	
Amande	3	900
Carthame	80	24 000
Noisette	6	1 800
Noix	11	3 300
Olive	4	1 200
Sésame	3	900
Tournesol	50	15 000
Édulcorants	*Jarres*	
Miel	25	2 500
Sucre brut	21	2 100
Sucre roux	7	700
Graines	*Sacs*	
Avoine	8	1 600
Blé noir	11	2 200
Lentilles	4	800
Millet	8	1 600
Orge	5	1 000
Pois chiches	2	400
Riz	2	400
Seigle	8	1 600
Denrées périssables*	60	12 000
Farines	*Sacs*	
Orge	3	600
Sarrasin	5	1 000
Seigle	4	800
Denrées exotiques	*Jarres*	
Café	1	100
Paprika	1	100
Piment	1	100
Safran	1	100
Tabac halfling	1	100
Thé	4	400
Poisson	*Caisses*	
Anguille	4	1 200
Fruits de mer	1	300
Morue	3	900
Poisson plat	3	900
Sel	*Tonneaux*	
Marais salant	5	1 500
Mine	6	1 800
Denrées de luxe	*Jarres*	
Chocolat	1	100
Confiture	1	100
Fromage	9	900
Huîtres	1	100
Œufs de poisson	1	100
Venaison	1	100
Viande en conserve	4	400
Poteries	*Caisses*	
Céramique	3	900
Grès	4	1 200
Porcelaine	1	300
Pierres précieuses	*Bourses*	
Cabochon	1	25
Pierre brute	1	25
Pierre taillée	1	25
Animaux d'élevage	*Têtes*	
Bétail	3	1 800
Ovins	12	4 800
Porcs	8	3 600
Poulets	50	1 000
Spiritueux	*Caisses*	
Bière de Bugman	1	300
Eau-de-vie	1	300
Rhum	1	300

TABLE 3-10 : BIENS COMMERCIAUX (SUITE)

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Vodka	2	600
Lainages	*Caisses*	
Carpettes	3	900
Peau de mouton	8	2 400
Vêtements	25	7 500
Ferronnerie	*Caisses*	
Lingot d'argent	1	300
Lingot d'étain	10	3 000
Lingot de cuivre	5	1 500
Lingot de fer	3	900
Marmites et casseroles	5	1 500
Outils/ustensiles	2	600
Bois	*Caisses*	
Bois d'œuvre	25	7 500
Charbon de bois	33	9 900
Icônes religieuses	3	900
Meubles	2	600
Outils/ustensiles	5	1 500

Bien commercial	Conteneurs /UC	Encombrement d'une UC
Parchemin	1	300
Maroquinerie	*Caisses*	
Cuir	25	7 500
Selles	1	300
Vélin	8	2 400
Vêtements	1	300
Produits naturels	*Sacs*	
Ambre gris	1	200
Ambre	5	1 000
Huile de baleine	3	600
Ivoire	1	200
Parfums	*Fioles*	
Bougies parfumées	2	40
Encens	2	40
Musc	1	20
Myrrhe	1	20

* Cf. **Commerce local** pour plus de détails sur le transport de denrées périssables sur de longues distances.

Parfums : le plus souvent versés dans de petites fioles en verre. La Bretonnie et Marienburg imposent leur mode à la noblesse de l'Empire.

Ballots et récipients

Le coût et l'encombrement du conditionnement sont inclus aux unités commerciales.

CAPACITÉ DES CONTENEURS

Conteneur	Capacité
Balle de tissu	100
Bourse	25
Caisse	300
Fiole ou flasque	20
Jarre en terre cuite	100
Sac	200
Tonneau	300
Tonnelet	40

Articles militaires

Ce type d'articles inclut armes, armures et chevaux. Ils ne sont pas repris ci-dessus et n'apparaissent pas sur la table de disponibilité. Les marchands n'ont pas le droit de faire le commerce d'armes et de chevaux sans un permis de négoce militaire, sans compter qu'il faut également être membre de plein droit d'une guilde des marchands. Étant donné que les PJ ont peu de chances de remplir ces deux conditions, les règles du commerce d'armes légal ne sont pas abordées dans ces pages. Pour plus de détails sur la vente illégale d'objets, reportez-vous à **Contrebande et Fraude fiscale** (cf. page 43).

Matériel de commercial et extensions de véhicules

Balances de cargaison : les cargaisons de plus de 1 000 points d'encombrement ne sauraient être pesées sans ce type de balances, installées dans les entrepôts. Des balances de qualité moyenne confèrent un bonus de +20 aux tests d'Évaluation.

Cabine de luxe : équipée d'un lit confortable, d'une table de chevet, d'un lavabo, de chaises et d'une petite baignoire ou d'un sofa. Une cabine quadruple les coûts de transport (cf. pages 84 et 85 de l'*Arsenal du Vieux Monde*).

Cabine de passager : équipée d'un lavabo, d'une chaise et d'un lit de camp ou d'une couchette. Une cabine double les coûts de transport (cf. pages 84 et 85 de l'*Arsenal du Vieux Monde*).

Canardière : mélange de tromblon et de petit canon que l'on fixe au garde-fou d'une embarcation ou d'un chariot. Les canardières ont un arc de tir de 90° et développent assez de puissance pour transpercer la coque d'un petit vaisseau pirate ou arroser le pont ennemi de mitraille.

Cheville ouvrière de baliste : parfois fixées sur des barges pour tirer des javelines enflammées sur les vaisseaux pirates, les balistes de taille moyenne comme le scorpion et l'oxybèle (cf. pages 49 et 50 de l'*Arsenal du Vieux Monde*) bénéficient d'un arc de tir de 90° une fois montées sur pivot. Parfois, les marchands chargent un « panier à scorpions » d'escorter leurs caravanes. Il s'agit d'un chariot abritant une baliste et destiné à intimider les bandits. Dans la pratique, les servants pris en embuscade ont rarement le temps de recharger.

Compartiment caché : tout édifice ou véhicule peut dissimuler un espace utilisé par les contrebandiers pour éviter péagers et patrouilleurs. Un compartiment moyen peut renfermer jusqu'à 500 points d'encombrement et impose un malus de -20% aux tests de Fouille. Les objets cachés ne comptent pas dans la capacité d'encombrement du véhicule.

MATÉRIEL COMMERCIAL ET EXTENSIONS DE VÉHICULES

Objet	Coût	Encombrement	Disponibilité
Balances de cargaison	250 co	4500	Rare
Cabine de luxe	210 co	8000	Rare
Cabine de passager	90 co	4000	Assez courante
Canardière	725 co	500	Très rare
Cheville ouvrière de baliste	30 co	300	Rare
Oxybèle	550 co	1500	Très rare
Scorpion	375 co	1000	Inhabituelle
Compartiment caché	40 co	600	Inhabituelle
Grue et poulies	60 co	3000	Assez courante
Plaques blindées	+50% au véhicule	50% du total	Rare

Grue et poulies : montés sur des navires, à quai ou dans des entrepôts, une grue et son système de poulies permettent de doubler la vitesse de chargement de deux ouvriers (cf. **Arrimeurs et charretiers**, page 31).

Plaques blindées : s'inspirant de la technologie naine, quelques marchands impériaux paranoïaques fixent des plaques de métal sur leur véhicule pour se protéger contre les naufrageurs et les pillards. Ces plaques sont lourdes et finissent généralement par rouiller, si bien qu'elles ne sont pas très en vogue, mais elles confèrent tout de même 4 Pa au «corps» du véhicule.

NOUVELLE ARME À POUDRE : CANARDIÈRE

	Dégâts	Portée	Rechargement	Attributs	Disponibilité
Boulet	6	36/108	3 complètes	Percutante, peu fiable	Très rare
Mitraille	5	24/–	4 complètes	Mitraille	Très rare

CONTREBANDE ET FRAUDE FISCALE

Le transport de nombreuses marchandises est illégal au sein de l'Empire, leur simple possession étant passible d'emprisonnement, voire de mort. Les marchands qui prennent la décision de faire le commerce d'articles illégaux doivent prendre garde à ne pas trop maximiser leurs profits sous peine d'accroître les chances d'attirer les agents de l'Empire.

Les marchands qui font dans la contrebande doivent s'attendre à être arrêtés et fouillés à tout moment ; ils prennent donc soin de disposer des fonds nécessaires pour verser un pot-de-vin et n'hésitent pas à dissimuler un poignard dans leur manche. Les compartiments cachés sont également utiles, mais le meilleur moyen de protéger une cargaison illégale est encore de bien choisir son itinéraire. Les patrouilleurs terrestres et fluviaux sont très zélés et ont tendance à surveiller toujours les mêmes endroits. Quand un marchand prépare son expédition et graisse les bonnes pattes, il a peu de problèmes. Et si ses marchandises font l'objet d'une fouille, il a tout intérêt à prier Ranald le Bonimenteur pour que les agents de l'administration se montrent négligents (ce qui est souvent le cas).

Achat et vente de biens illicites

Avant de se lancer dans une opération de contrebande, le marchand doit localiser des articles illicites et trouver un acheteur. C'est plus facile à dire qu'à faire dans les modestes villages frontaliers. Mais dans les agglomérations de grande taille, les entreprises criminelles rencontrent généralement plus de succès, même si le risque d'arrestation est d'autant plus élevé. Si le marchand rate son test de Commérage pour trouver ou vendre des biens illégaux dans une communauté ayant un niveau de richesse de 4 ou 5, il a une chance égale à la marge d'échec d'attirer l'attention des autorités locales. C'est ce qu'on appelle un «test de détection».

Exemple : à Averheim, Dieter tente de vendre une paire de pistolets sans la bénédiction de la guilde. Il passe quelques heures dans les quartiers louches, puis lance 1d100 et obtient un résultat de 68. Sa compétence de Commérage s'élève à 46% (en incluant le talent Code de la rue). Son test de détection est de 68–46 = 22%. Le MJ obtient un résultat de 53, si bien que Dieter parvient à éviter le guet, mais il n'a toujours pas trouvé d'acheteur.

Fraude fiscale

Les taxes sont perçues par les dirigeants locaux et sont beaucoup trop variées pour être abordées en détail. En règle générale, 1 Pa par UC doit être versée aux postes de péage et portes d'écluse, en plus de la taxe habituelle d'1 Pa par jambe. Afin de réguler le marché, des droits sont appliqués sur des produits spécifiques par la guilde des marchands, et payés aux portes des villes. Certains sont taxés jusqu'à 5 Pa par UC, alors que d'autres sont détaxés. Le MJ décidera des droits applicables, en gardant à l'esprit que les biens répandus à l'échelon local sont les plus lourdement taxés.

TAXES, FRAIS ET AMENDES

Ces montants constituent des valeurs moyennes et varient selon les régions, les événements et l'époque de l'année.

Taxes	
Taxe : péages terrestres et fluviaux	1 Pa par UC
Sanction : fraude fiscale	Pilori ou fouet
Frais	
Frais : droits de guilde	0–5 Pa par UC
Amende : fraude fiscale	40 co
Droits et amendes	
Droit : entrée dans la guilde (membre de plein droit)	50–100 co
Droit : adhésion annuelle à la guilde des marchands	10% des bénéfices
Amende : dépassement de la limite hebdomadaire de 20 co	10–20 co
Amende : dépassement de la limite hebdomadaire	40 co ou bénéfices ayant dépassé le quota de 200 co d'un compagnon (on retient la somme la plus élevée)
Amende : ne pas respecter les protocoles de la guilde	40 co
Sanction : transactions malhonnêtes	Expulsion de la guilde

Reportez-vous aux pages 14 et 15 de l'*Arsenal du Vieux Monde* pour l'ensemble des taxes s'appliquant aux marchands.

TABLE 3-11 : BIENS ILLÉGAUX

Richesse de la communauté	Disponibilité	Test de Commérage	Multiplicateur de prix	Objets disponibles
1	Très rare	Difficile (–20%)	x0,25	1d10/2
2	Très rare	Difficile (–20%)	x0,5	1d10/2
3	Très rare	Assez difficile (–10%)	x0,75	1d10
4	Rare	Moyen (+0%)	x1	1d10+2
5	Rare	Moyen (+0%)	x1,5	1d10+4

Test de Commérage : difficulté du test pour trouver un acheteur ou un vendeur de biens illégaux. Le talent Code de la rue permet de bénéficier d'un bonus de +10%.
Multiplicateur de prix : multiplicateur appliqué au prix de base des biens illégaux (cf. **Table 3–12**), valable pour l'achat et la vente. Ce montant peut être ajusté au moyen de la compétence Marchandage.
Objets disponibles : nombre d'objets qu'il est possible d'acheter.

TABLE 3-12 : LISTE DE PRIX DES BIENS ILLÉGAUX

Biens illégaux	Prix
Drogue/poison	40 co
Esclaves	20 co
Cadavres	12 co
Armes/armures/chevaux	50% du prix normal
Grimoires interdits	100 co*
Malepierre (1 once)	2 000*
Relique et icônes du Chaos	100–5 000 co*

*Ces objets étant très difficiles à localiser et à revendre, le MJ doit faire très attention lorsqu'il autorise leur commerce. La plupart des PNJ ne peuvent pas s'en offrir, mais ceux qui les désirent ardemment feront tout ce qui est en leur pouvoir pour les obtenir. La simple possession de tels objets est passible de torture et d'exécution.

En réussissant un test de Fouille, les péagers découvriront des articles dissimulés. De même, les contrebandiers peuvent sous-estimer leur déclaration de marchandises, auquel cas le péager a droit à un test d'Évaluation. La fraude fiscale est passible de mise au pilori ou de flagellation. S'il s'agit des frais normalement versés à la guilde, l'amende grimpe jusqu'à 40 co.

COMMERCE LOCAL

Si la partie précédente était largement consacrée aux transactions menées entre différentes villes ou nations, il ne faut pas oublier que la plupart des échanges commerciaux se déroulent à l'échelon local. Bien souvent, les biens ne sont pas viables financièrement sur de longues distances, tout simplement parce que les quantités sont très limitées, que les marges sont faibles ou qu'il s'agit de denrées périssables.

Les denrées périssables dont il est fait commerce localement incluent des aliments comme les fruits et les légumes ou la viande et le poisson non salés, ainsi que le pain, les pâtisseries et les abats. Ces biens sont généralement échangés entre les communautés situées à moins de deux jours les unes des autres. Cependant, en raison de la pénurie de vivres due à la guerre dans le nord de l'Empire, de plus en plus de marchands transportent des denrées périssables sur de longues distances. Cependant, si des marchands PJ outrepassent la zone habituelle de deux jours, leurs provisions risquent de se détériorer.

Ainsi, pour chaque journée en plus, un marchand de denrées périssables devra effectuer un test de Métier (marchand) sous peine de perdre 1 UC prenant la forme de provisions gâtées. Rien ne l'empêche de vendre cette marchandise, mais ceux qui la consomment risquent une intoxication alimentaire (à la discrétion du MJ, la consommation de telles denrées nécessitera un test d'Endurance sous peine de contracter la courante galopante). Même la nourriture qui ne se gâte pas ne sera plus que de qualité médiocre au mieux.

Souvent, les transactions locales s'opèrent dans un rayon de 30 km d'un centre urbain, ou entre communautés situées à deux journées de marche. Les marchands qui participent au commerce local peuvent se tourner vers le profil commercial présenté à partir de la page 92 de l'*Arsenal du Vieux Monde*. Voici un résumé des règles de commerce local :

- Un commerce de qualité moyenne coûte 200 co.

- Toutes les semaines, effectuez un test de Métier (marchand) et calculez la marge de réussite ou d'échec.

- Reportez-vous à la **Table 3–14 : revenus hebdomadaires – commerce local**, appliquez les modificateurs de la **Table 3–15 : modificateurs aux tests de Métier**, puis recueillez les bénéfices et ajustez la qualité du commerce si nécessaire.

- Une affaire demande 3 journées de travail par semaine, sans quoi son niveau de qualité chute d'un cran.

- Une affaire médiocre dont le niveau de qualité chute d'un cran fait faillite.

La **Table 3–10 : biens commerciaux** ne doit être utilisée qu'à des fins d'ambiance, comme les unités commerciales le sont au-delà de l'échelle des affaires locales. Les négociants locaux expédient principalement des matières premières des fournisseurs aux artisans, mais ils agissent parfois en qualité de détaillants et de distributeurs auprès de grands marchands. De nombreux membres de guildes des marchands font également du commerce local, mais aucune loi n'oblige à appartenir à une guilde tant que l'on ne dépasse pas 20 co de ventes hebdomadaires.

Les négociants locaux appartenant à une guilde pourront choisir de bénéficier de revenus hebdomadaires *ou* de produire une unité commerciale partielle. Il faut plusieurs semaines pour produire une UC, qu'il est impossible de revendre en gros tant qu'elle n'est pas complète (cf. **Revenus hebdomadaires – commerce local** pour les fractions d'UC).

Intendants

Les entrepreneurs s'entourent parfois d'hommes de main pour gérer leurs affaires quand ils ne sont pas en ville. Au minimum, un agent de vente et un comptable sont nécessaires pour gérer les affaires hebdomadaires. Les PJ itinérants utilisent la compétence Commandement et non Métier (Marchand) pour les tests de Métier, mais tout échec augmente la difficulté du test suivant d'un cran. Les malus de Commandement se cumulent et ne redeviennent Moyens qu'une fois le propriétaire de retour. Le MJ pourra effectuer les tests de Commandement en secret. Ainsi, de nombreux aventuriers longtemps absents rentrent parfois pour réaliser que leur affaire a périclité.

Affaires locales

Les entreprises de grande taille nécessitent un investissement de départ de 600 co et 6 jours d'administration par semaine, même si les semaines de 8 jours ne sont pas rares. Parmi les entreprises locales, on trouve les exploitations forestières et scieries, les banques, les mines de cuivre, etc.

Qualité	Revenus hebdomadaires de base
Médiocre	2 co
Moyenne	4 co
Bonne	6 co
Exceptionnelle	8 co

Table 3-14 : Revenus hebdomadaires – Commerce local

Qualité	Revenus hebdomadaires de base	UC
Médiocre	120 s	n/a
Moyenne	210 s	n/a
Bonne	300 s	1/8
Exceptionnelle	400 s	1/4

Table 3-15 : Modificateurs aux revenus hebdomadaires

Résultat du test de Métier	Modificateur en pourcentage
5 degrés de réussite ou plus	×200%, niveau de qualité +2
4 degrés de réussite	×150%, niveau de qualité +1
3 degrés de réussite	×130%
2 degrés de réussite	×120%
1 degré de réussite	×110%
Réussite	×100%
Échec	×80%
1 degré d'échec	×60%
2 degrés d'échec	×40%, niveau de qualité -1
3 degrés d'échec	×20%, niveau de qualité -2
4 degrés d'échec	×10%, niveau de qualité -2
5 degrés d'échec	×0%, niveau de qualité -2





CHAPITRE IV : SIGNES ASTRAUX

Par Kevin Hamilton et Robert J.Schwalb

Certains pensent que dans les cieux sont écrits les récits du passé, du présent et de l'avenir. Depuis des générations, l'homme observe le firmament dans le but de comprendre son rôle et sa place, adressant des prières aux dieux sourds qui jouent parmi les lueurs incandescentes. Les marins se guident à l'aide des étoiles, ce qui leur permet de sillonner les flots inexplorés de la mer des Griffes, pendant que les philosophes arabiens observent le ciel nocturne pour y découvrir les secrets du monde, une pratique qu'ont rapportée les croisés au sein de l'Empire.

Au fil des siècles, certains amas stellaires ont reçu un nom, des caractéristiques et une signification surnaturelle présumée. Beaucoup pensent qu'à la naissance, la place qu'occupe un amas en dit long sur le nourrisson, que cela va façonner sa personnalité, ses opinions, espoirs et rêves pour le reste de son existence. Que ces propos soient pris au sérieux ou relégués au rang de superstitions de paysans, devins et charlatans, nul ne peut nier les coïncidences qui lient l'homme aux agencements stellaires.

UTILISATION DES SIGNES ASTRAUX

Dans le livre de règles de *WJDR*, la **Table 2–12** reprend les constellations les plus connues du ciel nocturne. À la création de son personnage, tout joueur peut lancer 1d100 sur cette table pour déterminer les grandes lignes générales de sa personnalité. Bien que chaque signe astral s'accompagne d'un nom et d'un auspice très général, l'ensemble demeure vague et sujet à interprétation (ce qui est somme toute logique).

Ce chapitre développe donc cet aspect et décrit l'influence des constellations sur le caractère des personnages. Chaque signe est détaillé sur le modèle suivant :

Ascendant : le moment où la constellation est la plus visible dans le ciel.

Apparence : ce que la constellation est censée évoquer.

Particularités : décrit les traits de caractère habituellement associés aux personnages nés sous le signe en question.

S'ensuit un paragraphe sur les caractéristiques générales et croyances liées au signe astral, ainsi que des renseignements sur la vision que l'on en a dans le Vieux Monde.

À l'auberge : ce passage optionnel décrit les réactions possibles d'un personnage né sous ce signe lorsqu'il boit quelques verres dans une taverne.

Épouvantable rencontre : ce passage optionnel décrit les réactions possibles d'un personnage né sous ce signe lorsqu'il est confronté à un mutant.

Secrète mutation : ce passage optionnel décrit les réactions possibles d'un personnage né sous ce signe lorsqu'il réalise qu'il a contracté une mutation hideuse en entrant en contact avec le Chaos. Les mutations proposées sont décrites en détail dans le *Tome de la Corruption*.

DESCRIPTION DES SIGNES ASTRAUX

Wymund l'Anachorète

Le signe de l'Endurance

Ascendant : cœur de l'hiver
Apparence : un visage sévère
Particularités : tolérant, patient, méthodique

Description

Lorsque Wymund l'Anachorète apparaît, c'est qu'il est temps de se montrer prudent. La plupart des personnages nés sous ce signe sont patients et prudents dans leur approche, songeant à toutes les alternatives qui s'offrent à eux avant d'agir. Quelques-uns se montrent particulièrement circonspects, au point d'être paralysés par l'indécision.

« Assurément, l'heure était mal choisie pour faire un enfant ; je l'avais pourtant dit... Eh bien, Morrslieb était pleine, Dragomas le Dragon était à l'ascendant et la Grande Croix refusait obstinément de se montrer... Ce nouveau-né fut arraché aux entrailles de sa mère et je ne serais pas surprise qu'il soit souillé... »

— Lucrecia, sage-femme

À l'auberge

Le personnage de Wymund se tient devant l'établissement, côté rue, traînant des pieds et faisant mine de s'intéresser à quelque chose sur la route. Il en profite pour jeter de rapides coups d'œil en direction de l'auberge du *Coq Rouge*, tendant le cou et oubliant toute notion de prudence quand la porte s'ouvre. Après quelques instants, il pousse un long soupir et entre. Il est conscient de tous les regards, de tous les visages crasseux qui se tournent vers lui alors qu'il s'approche du comptoir. Il s'assied sur un tabouret et songe à ses différentes alternatives, comptant et recomptant les pièces de cuivres sales rangées dans sa bourse. Alors qu'il passe enfin sa commande, l'endroit est devenu silencieux et il change d'avis par trois fois au moins. Il passe ensuite le reste de la soirée à siroter son verre tout en observant les clients avec méfiance.

Épouvantable rencontre

Le mutant sort des ombres d'un pas tranquille, ses multiples sphincters dégoulinant de fluides brunâtres et remplissant les alentours d'une puanteur délétère. Le personnage de Wymund est horrifié ; *cette chose ne peut pas exister !* Il hurle et tente de s'enfuir par la sortie la plus proche.

La Grande Croix

Le signe de Clairvoyance

Ascendant : cœur de l'hiver
Apparence : un « X »
Particularités : lucide, sensé, rationnel

Description

La Grande Croix annonce une ère de lucidité, de secrets dévoilés et de bonnes décisions. La lueur de cette constellation révèle des opportunités cachées et des issues favorables susceptibles de venir à bout facilement de problèmes. Les personnages nés sous ce signe sont lucides, rationnels et ont les pieds sur terre.

Secrète mutation

Le personnage de la Grande Croix soulève sa chemise et observe la masse de tentacules disgracieux et frétillants qui lui poussent sur le ventre. Ceux-ci s'agitent et dansent telles des algues agitées par la marée. Au début, ils le dégoûtaient, mais il accepte maintenant son destin et doit décider de la suite des événements. Il regarde comment ils sont fixés à sa peau : *« Est-il possible de les ôter ? Puis-je m'en charger moi-même ? Dois-je aller voir un médecin ? Peut-être devrais-je tout simplement me livrer aux répurgateurs. »*

Épouvantable rencontre

Ce qui de prime abord ressemblait à un homme traîne des pieds comme s'il était perdu. Il se penche soudain en avant et crache des vers, qui lui sortent non seulement de la bouche, mais également des yeux, du nez et du bas de son pantalon. Le personnage de la Grande Croix serre les lèvres en tirant l'épée. La situation est claire ; cette chose doit être détruite.

Le Trait du Peintre

Le signe de Précision et de Perfection

Ascendant : fin de l'hiver/début du printemps
Apparence : un archer ayant tiré son arme
Particularités : précis, méticuleux, minutieux

Description

Le Trait du Peintre est le signe astral de l'excellence en matière d'artisanat, d'art et de savoir-faire. Quand il est haut dans le ciel, c'est une véritable bénédiction pour les artisans et artistes du Vieux Monde. C'est un symbole d'inspiration, qui met en évidence tout le talent de ceux qui gagnent leur vie en créant des biens. Le Trait du Peintre symbolise également l'excellence en matière d'escrime et de tir à l'arc, bien que ces associations restent secondaires. Les personnages nés sous ce signe sont généralement de bons artistes, qu'il s'agisse de peintres, de sculpteurs ou de poètes. Certains font également de superbes escrimeurs. Enfin, les meilleurs chirurgiens naissent lorsque cette constellation monte dans le ciel.

À l'auberge

Le personnage du Trait du Peintre entre à l'auberge du *Coq Rouge*, saluant quelques clients en se dirigeant tout droit au comptoir. Il s'y assoit, pose trois sous de cuivre sur le bar usé, en prenant bien soin de les placer à égale distance les uns des autres. Il ne perd pas de temps à passer sa commande, car il veut la meilleure bière de l'endroit. Et celle-ci a intérêt à lui être servie dans une chope propre.

Secrète mutation

Le personnage du Trait du Peintre se réveille alors que sa chambre est inondée de lumière. Momentanément désorienté, il finit par ouvrir les yeux en rouspétant pour savoir qui s'est introduit dans la pièce. Il n'y a aucune torche, aucune lanterne, mais la pièce est éclairée. Et c'est là qu'il comprend. C'est tout simplement son corps qui brille ! Il brille ! Il s'examine sous toutes les coutures, réalisant d'un air consterné que son corps dégage une étrange lueur. Il tend

la main vers la table de nuit où se trouve son rasoir, sur le bout de miroir dont il se sert pour se raser. D'un geste hésitant, il ouvre l'objet et en pose la lame contre sa peau. Il doit connaître l'ampleur du mal et n'a qu'une façon d'en être sûr…

Gnuthux le Buffle

Le signe du Dévouement et de la Loyauté

Ascendant : début du printemps
Apparence : un bœuf
Particularités : loyal, fidèle, têtu

Description

Lorsque le Bœuf apparaît dans le ciel ; il annonce une ère de paix et de calme, de stabilité et de commerce. Un personnage né sous le signe du Bœuf aura tendance à se montrer loyal envers une personne, un endroit ou un idéal. Cette loyauté est parfois déplacée, mais le personnage est inflexible et honore ses promesses, serments et dettes.

Secrète mutation

Le personnage du Bœuf examine les pustules jaunes qui lui poussent sur la peau. Ils le démangent atrocement, mais ne lui font pas mal. Il s'imagine qu'il pourra vivre avec… Du moins s'ils n'éclatent pas.

Épouvantable rencontre

En poussant un cri à vous déchirer les tympans, une vieille sorcière sort des ombres. Sa peau jaunâtre est recouverte d'une substance verdâtre dont elle éclabousse le sol et les murs. Là où les gouttelettes retombent, elles rongent la pierre en produisant une minuscule volute de fumée âcre. Le personnage du Bœuf hurle à ses alliés de décamper pendant qu'il couvre leur fuite.



Dragomas le Dragon

Le signe de Bravoure

Ascendant : printemps
Apparence : un dragon cabré
Particularités : courageux, fort, condamné

Description

Lorsque Dragomas le Dragon s'invite dans le ciel nocturne, il annonce une ère de conflits et de querelles aux habitants du Vieux Monde, mais il leur demande également de faire montre de courage face à l'adversité. Lorsqu'il est visible, les villes doublent le périmètre de leurs patrouilles et renforcent les effectifs de la milice. Les personnages nés sous cette constellation sont intrépides et sûrs d'eux. Ils peuvent être dotés d'un physique impressionnant, d'un moral à toute épreuve ou constituer des leaders nés.

À l'auberge

Le personnage du Dragon entre dans la taverne du *Coq Rouge* et fait le tour de l'établissement, tapant dans le dos des clients en échangeant des plaisanteries. Il offre quelques verres puis se rend tranquillement au bar pour flirter avec la serveuse et s'envoyer deux ou trois verres de l'alcool le plus fort de l'établissement.

Épouvantable rencontre

Au plus fort d'un combat, le personnage du Dragon est confronté à une horreur dont la peau ressemble à du cuir ; d'ailleurs, elle est accompagnée d'une odeur de cuir tanné. Une longue langue rose avide sort de sa bouche, mais le personnage du Dragon lâche un juron et brandit sa hache avec fureur.

Le Crépuscule

Le signe d'Illusion et de Mystère

Ascendant : printemps
Apparence : un amas d'étoiles bleues et rouges qui n'apparaissent qu'au crépuscule

Particularités : mystérieux, sceptique, incrédule

Description

Lorsque le Crépuscule apparaît, c'est le signal des choses cachées, des secrets et des images tronquées. La lumière se fait beaucoup plus tamisée et l'on aborde les intrigues les plus secrètes. Ceux qui naissent sous ce signe sont incrédules et sceptiques. Ils ont du mal à croire ce qu'ils ne peuvent voir ou toucher, ce qui inclut magie, astrologie et même les pays lointains. Ironie du sort, ils ont bien souvent un don en matière de sorcellerie.

À l'auberge

Le personnage du Crépuscule se glisse dans la taverne du *Coq Rouge* sans se faire remarquer. Il reste dans l'ombre et prend place

dans un coin de l'établissement. Il s'offre quelques bières, mais les boit sans se presser, observant la foule d'un œil méfiant.

Secrète mutation

Un jour, le personnage du Crépuscule se réveille en éprouvant une véritable haine pour les nains. Cela n'a aucun sens, d'autant que son meilleur ami était nain. Quoi qu'il en soit, il les hait et ne peut s'empêcher de leur faire du mal quand il en croise. Est-il devenu fou ? L'origine de ce comportement est-elle pire encore ? Peut-être que Sigmar lui a tout simplement révélé la vérité secrète sur les nains. Peut-être les nains sont-ils la cause du malheur des gens… Sales nains puants… Il faut les tuer, mais discrètement. Mais peut-être que le simple meurtre n'est pas la meilleure façon. Sans doute devrait-il d'abord leur donner une leçon…

Le Fourreau de Grungni

Le signe des Armes et de la Guerre

Ascendant : fin du printemps/début de l'été
Apparence : un nain équipé d'un fourreau
Particularités : discipliné, honorable, habile avec une arme

Description

Le Fourreau de Grungni est le signe sacré du respect pour les nains et les soldats. Il symbolise l'excellence martiale, la tactique et la discipline. Ainsi, de nombreux seigneurs débutent leurs campagnes estivales en organisant un grand banquet sous les étoiles de cette constellation. Les personnages nés sous ce signe ne prennent généralement pas le métier de soldat à la légère. Ils n'ont de cesse d'affiner leur adresse et mènent une vie très stricte pour s'aguerrir.

À l'auberge

Le personnage du Fourreau entre à grands pas dans la taverne du *Coq Rouge*. Il adresse un signe de tête à tous ceux qu'il connaît ou reconnaît puis commande une bière et un repas léger. Une fois terminé, il paye et s'en va, droit dans ses bottes, mais reste prêt à se battre en cas de problème.

Secrète mutation

Alors qu'il est aux toilettes, le personnage du Fourreau remarque une étrange excroissance sur l'intérieur de sa cuisse. Un œil ! Et il le regarde d'un air malveillant. Le personnage finit tranquillement sa petite affaire, remonte son pantalon et se met en quête d'un bout de corde à se coincer entre les dents avant de sortir son poignard pour retirer l'organe indésirable.

Mammit le Sage

Le signe de Sagesse

Ascendant : début de l'été
Apparence : une chouette
Particularités : sage, instruit, juste

Description

Mammit incarne la sagesse et la connaissance. Il souligne la valeur d'un règne juste et de leaders intelligents. C'est un signe d'introspection, de philosophie et d'interrogation. Les personnages nés sous ce signe saisissent toutes les occasions d'apprendre qui s'offrent à eux, qu'il s'agisse de la mort d'un empereur, de la chute d'une feuille ou de la mutation soudaine d'un camarade malade.

Épouvantable rencontre

La monstruosité aux quatre bras semble s'oublier tout en chargeant, laissant derrière elle une traînée d'excréments et de sang. Le personnage de Mammit recule, examinant le champ de bataille afin de trouver le meilleur moyen de se débarrasser de cette menace. Il cherche un avantage tactique ou un point faible. Il est également possible qu'il se mette à prendre des notes au sujet de la chose pour les transmettre à des érudits.

À l'auberge

Le personnage de Mammit entre dans la taverne du *Coq Rouge*. Il en examine les plus menus détails, observe de près la décoration intérieure, prend note de l'ambiance qui y règne et se renseigne même sur son histoire. Il goûtera différentes boissons en mettant dans un coin de sa tête la qualité de chacune.

Mummit le Fou

Le signe d'Intuition

Ascendant : été
Apparence : un visage souriant
Particularités : sensible, intuitif, chanceux

Description

Signe de l'aventurier, Mummit le Fou annonce l'heure de nouvelles quêtes, de nouvelles aventures et de voyages inédits. Il symbolise le bon sens et l'intuition, mais également la chance la plus insolente. Les personnages nés sous Mummit le Fou réagissent avant de réfléchir, ont la passion des voyages et sont quelque peu agités.

À l'auberge

Le personnage de Mummit est déjà ivre lorsqu'il arrive à la taverne du *Coq Rouge*. Il fait l'andouille et assure le spectacle. Il n'est sans doute pas la cible des voleurs car la foule semble l'adopter et lui offre certainement quelques verres de plus. Hilarité générale assurée !

Épouvantable rencontre

En voyant cet horrible enfant pourvu d'une tête d'un mètre de large et de crocs dégoulinants de bave, le personnage de Mummit s'esclaffe et décide en une fraction de seconde s'il va traîner encore quelques instants ou plier bagages.

Les Deux Bœufs

Le signe de la Terre et de la Belle Ouvrage

Ascendant : cœur de l'été
Apparence : deux bœufs
Particularités : fertile, habile

Description

La production de l'Empire semble exploser lorsque cette constellation occupe le ciel. Les cultures sont abondantes et le bétail est fécond. Les artisans produisent de grandes quantités de biens et de nombreux enfants sont conçus. Les personnages nés sous ce signe font preuve d'une grande créativité et sont très productifs. Qu'ils conçoivent un char à vapeur ou augmentent la production agricole de leur communauté, ces individus donnent un coup de main dès qu'ils le peuvent.

À l'auberge

Le personnage des Deux Bœufs entre tranquillement dans la taverne du *Coq Rouge*. Il est amical et jouit d'une bonne popularité. Il aime les boissons étranges, qu'il commande avec empressement. Les boissons habituelles ne lui conviennent guère et il lui arrive d'en créer de nouvelles pour découvrir des goûts inconnus.

Épouvantable rencontre

Alors que le personnage des Deux Bœufs retire son épée de la carcasse du brigand, il semble fasciné par la petite souris blanche et dépourvue d'yeux qui sort par la plaie. Il est cloué sur place, se demandant quels autres secrets peut bien dissimuler ce corps.

Le Danseur

Le signe de Séduction et d'Amour

Ascendant : fin de l'été
Apparence : un danseur tourbillonnant
Particularités : amoureux, séduisant, méprisant

Description

Nombre des grands amants légendaires sont nés sous ce signe, ce qui inclut Kahsonnava de Praag, Rah'mao de Tilée et Donavan Juaran d'Estalie. Les personnages nés sous ce signe font preuve de passion, qui tourne souvent à l'obsession. Ils acceptent mal qu'on les accueille avec mépris et n'hésitent pas à défier en duel tous ceux qui les offensent ou offusquent leurs proches.

Épouvantable rencontre

Le personnage du Danseur ne met pas longtemps à se décider en voyant ce qui devait être jadis une femme, mais qui a désormais une queue au bout de laquelle apparaît une tête de bébé hurlant. Le Danseur est un amant, pas un combattant, si bien qu'il prend rapidement la poudre d'escampette.

Secrète mutation

Le Danseur s'observe dans le miroir en argent poli et songe à cette trompe qui est en train de prendre la place de son nez. Déterminé, il se détourne du miroir, s'empare d'une corde qu'il passe par-dessus une poutre, fait un nœud coulant et se le passe autour du cou. Il monte ensuite sur une chaise qu'il envoie valdinguer…

Le Tambour

Le signe du Plaisir et des Excès

Ascendant : fin de l'été/début de l'automne
Apparence : un tambour
Particularités : excessif, hédoniste, célébrant

Description

Le signe du Tambour a diverses significations au sein de l'Empire. Certains le voient comme un signe de célébration, mais d'autres s'imaginent qu'il symbolise le déclin de l'homme sombrant dans le Chaos. Un personnage né sous ce signe tend à être extrême dans les décisions qu'il prend et va généralement plus loin que son voisin.

À l'auberge

Ivre, le personnage du Tambour manque trébucher en arrivant à la taverne du *Coq Rouge*. Bruyant et turbulent, il chante et danse, se rendant généralement ridicule. Il boit à l'excès, finissant la soirée à vomir dans la rue avant de s'endormir dans une ruelle.

Épouvantable rencontre

La grosse tête court au sol grâce à une centaine de minuscules jambes effilées. Elle ouvre la bouche en grand avant de cracher une substance verdâtre. Le personnage du Tambour affronte courageusement son adversaire, mais jure d'effacer ce douloureux souvenir à grand renfort de bière et de catins s'il survit.

Le Flûtiste

Le signe du Roublard

Ascendant : automne
Apparence : une flûte
Particularités : diplomate, ingénieux, louche

Description

Le signe du Flûtiste a toujours été considéré avec suspicion. Les astrologues croient que de grands leaders naissent sous ce signe, mais également les pires traîtres. D'autres croient que les uns et les autres ne font qu'un. Les personnages nés sous le Flûtiste ont tendance à privilégier les négociations en toutes circonstances dans l'espoir de trouver le juste milieu. Mais ces personnages négocient également des affaires à n'importe quel prix, montant parfois les deux camps l'un contre l'autre ou tentant de se jouer d'une partie pour parvenir à leurs fins.

À l'auberge

Le personnage Flûtiste se glisse dans la taverne du *Coq Rouge*. Il se cherche aussitôt une cible ; quelqu'un qu'il saura pousser à lui offrir des verres, un repas et peut-être même une chambre pour la nuit.

Secrète mutation

Quand le personnage du Flûtiste a soudain réalisé qu'il résistait aux sorts du sorcier du Chaos, il a su qu'il était dans les bonnes grâces des Dieux Sombres. S'il survit, il est certain de pouvoir utiliser cette mutation à son avantage.

Vobist le Pâle

Le signe de Doute et d'Incertitude

Ascendant : automne
Apparence : pas d'étoiles, un amas vide dans le ciel
Particularités : ambigu, fantasque, incertain

Description

Lorsque Vobist est haut dans le ciel, les répurgateurs rôdent. Les maladies mentales (souvent prises pour de la sorcellerie) sont en recrudescence à ce moment-là, comme lorsque Morrslieb est pleine. Les personnages nés sous ce signe ne sont pas sûrs du monde qui les entoure. Ils se comportent généralement de manière fantasque, frisant parfois la schizophrénie.

Épouvantable rencontre

Le mutant souffle et éructe, gambadant tel un idiot, tirant sur un ver qui lui pousse sur l'avant-bras. Le personnage de Vobist s'urine dessus deux fois de suite, mais charge tout de même, hurlant son horreur.

Secrète mutation

Le personnage de Vobist hurle d'horreur, babille et gémit en découvrant qu'un nez lui a poussé sur le haut de la cuisse. Il est condamné; cela ne fait aucun doute. Il s'enfuit dans les bois dans le vain espoir d'échapper au mal qui le ronge.

La Charrette Brisée

Le signe de Talent et d'Apprentissage

Ascendant: automne
Apparence: une charrette pourvue d'une seule roue
Particularités: arrogant, vaniteux, orgueilleux

Description

Signe astral attribué à la minorité raffinée, la Charrette Brisée symbolise l'orgueil et l'arrogance que l'on dédaigne tant chez les nobles. Les personnages nés sous ce signe apprécient les aspects les plus fins de la vie. Ils dépenseront leur dernier sou de cuivre pour s'offrir la toute dernière cuvée d'un grand cru plutôt que de faire réparer leur armure. Souvent, ils vivent au-dessus de leurs moyens et finissent sans le sou.

À l'auberge

Le personnage de la Charrette Brisée fait une entrée remarquée à la taverne du *Coq Rouge*. Il offre des verres à l'ensemble des personnes présentes, mais refuse qu'on lui rende la politesse.

Secrète mutation

Au moment où elle se réveilla le corps recouvert d'une fine fourrure, elle réalisa que ses jours au sein de la haute société étaient finis. Mais elle ne fera pas une cible facile pour les répurgateurs. Non, elle fondera un culte et vénérera les dieux qui l'ont maudite pour un jour peut-être être libérée de sa malédiction.

La Chèvre Sauvage

Le signe de Passions Interdites

Ascendant: fin de l'automne
Apparence: une chèvre
Particularités: apathique, détaché, insipide



Description

La Chèvre Sauvage symbolise une ère d'échecs. De nombreux astrologues la considèrent comme une période dangereuse lorsqu'une incursion risque de conduire à un carnage, car les gens se montrent apathiques et mettent du temps à réagir face aux menaces pesant sur eux. Les personnages nés sous ce signe se montrent distants et apathiques à l'égard des gens et de leurs problèmes. Ils soupirent face à ce qu'ils perdent et refusent qu'on soit trop proches d'eux sur le plan affectif, si bien qu'ils se montrent bourrus et insensibles.

Secrète mutation

Le personnage de la Chèvre Sauvage savait qu'il finirait par développer une mutation, et lorsque cette crête a fait son apparition, ce fut la confirmation de sa vie misérable. Il déplore aujourd'hui le destin qui lui est réservé. De nature velléitaire, il se voit comme un paria, qu'on soit au courant ou non de sa corruption, et il se morfond le plus souvent en se maudissant.

Épouvantable rencontre

Le guerrier du Chaos à l'armure noire charge le groupe. Le personnage de la Chèvre se plaint de sa malchance et ne prend aucune initiative, mais si on lui ordonne d'agir, il répond présent.

Le Chaudron de Rhya

Le signe de Miséricorde, Mort et Création

Ascendant: début de l'hiver
Apparence: un chaudron
Particularités: droit, intrépide, miséricordieux

Description

Signe astral des plus respectés, le Chaudron de Rhya est associé à tous les aspects de la nature par les astrologues. Les personnages nés sous ce signe voient généralement la mort comme une étape de leur voyage. Ils se montrent hardis au combat et font montre de miséricorde à l'égard des innocents. Ils prennent des mesures radicales pour débarrasser le monde des mutants quand ils en ont l'occasion.

Épouvantable rencontre

La chose qui sort de l'armoire est un hybride dégoûtant d'homme et de pomme de terre. Ses mille yeux emplis de folie regardent en tous sens. Le personnage du Chaudron charge courageusement cet adversaire, hurlant des invocations aux dieux quant à la justesse de sa mission pour purifier le monde des créatures surnaturelles.

Secrète mutation

En voyant un troisième bras lui sortir de sa cicatrice, le personnage du Chaudron prie pour qu'on le pardonne et le soigne. Il peut décider de s'amputer et estimera jouir de la bénédiction des dieux si aucun autre membre ne repousse. Autrement, il peut s'ôter la vie pour ne pas faire perdre de temps aux répurgateurs.

Cackelfax le Coq

Le signe de Richesse et de Négoce

Ascendant : hiver
Apparence : deux pièces
Particularités : économe, cupide, grippe-sou

Description

Lorsque Cackelfax le Coq est haut dans le ciel, marchands et banquiers se frottent les mains d'un air avide. En effet, cette période s'accompagne généralement d'un boom de la consommation, d'autant que les gens achètent et commercent en marchandant moins. Les personnages nés sous ce signe sont généralement économes. Ils amassent de l'argent et ne le partagent avec personne. L'argent permet de réaliser de nombreux rêves, et les leurs sont de grande envergure.

À l'auberge

Le personnage du Coq entre dans la taverne du *Coq Rouge*. Il s'offre le vin le moins cher, allant même jusqu'à porter son choix sur l'eau si elle est gratuite. Il ne paye jamais sa tournée, mais accepte volontiers les verres qu'on lui offre.

Secrète mutation

Le personnage du Coq soulève sa chemise et se découvre d'étranges bubons bleus sur le torse. Il se met aussitôt en quête du meilleur chirurgien barbier des environs, mais se plaint de ses honoraires. Il est pingre, mais il n'est pas stupide.

Le Grimoire

Le signe de Compétence et d'Étude

Ascendant : hiver
Apparence : un poignard
Particularités : curieux, philosophe, habile

Description

Le Grimoire est révéré par les astrologues et érudits puisqu'il symbolise les connaissances que l'homme a accumulées au fil des siècles. Les personnages nés sous ce signe sont curieux et perpétuellement assoiffés de connaissances. Ils aiment partager leur savoir avec leurs proches, au point d'en devenir parfois ennuyeux et dictatoriaux.

À l'auberge

Le personnage du Grimoire entre dans la taverne du *Coq Rouge*. Il observe sa boisson, tente d'en discerner les ingrédients, la date de production et la fraîcheur. Il commande tout ce que le serveur a de nouveau et d'excitant à lui faire goûter.

Secrète mutation

Après avoir découvert que son pied gauche était enfermé dans une socquette de métal, le personnage du Grimoire voit la mutation comme une opportunité d'étude intéressante. Il va certainement se livrer à quelques expériences pour en tester les limites. Avec le temps, il finira assurément par la chérir.

L'Étoile du Sorcier

Le signe de Magie

Ascendant : hiver
Apparence : une étoile lumineuse
Particularités : courageux, talent magique, résolu

Description

L'Étoile du Sorcier est un signe de mauvais augure pour tous les astrologues, qui apparaît le plus souvent lorsque la verte Morrslieb est pleine. Les personnages nés sous le signe de l'Étoile du Sorcier sont censés avoir été bénis par les Vents de Magie, ce qui explique qu'ils sont craints. Dans certaines régions de l'Empire, les enfants nés sous ce signe sont chassés et tués par des villageois enragés.

Épouvantable rencontre

Le mutant adipeux crache des torrents de morve par le nez en sautant de ses jambes efflanquées. Le personnage de l'Étoile du Sorcier ne se laisse pas impressionner par le monstre et décide de faire preuve de courage et de détermination là où beaucoup auraient pris la fuite.

Secrète mutation

Alors qu'il déguste une part de tourte à la viande, le personnage de l'Étoile du Sorcier découvre que sa langue a changé puisqu'elle s'achève désormais par un barbillon pointu. Selon la relation qu'il a à la magie, il verra ce phénomène comme une bénédiction ou une véritable souillure. Il se mettra à sangloter et à maudire les dieux qui lui ont infligé ce châtiment injuste ou, au contraire, songera aux différents usages qu'il peut faire de ce nouvel outil.



Chapitre V : La médecine dans l'Empire

Par Steve Darlington

Dans un monde ravagé par la guerre, les épidémies et les périls de toutes sortes, les PJ se trouvent souvent dans l'obligation de recourir aux bons offices des médecins. Par chance, ceux qui ont entrepris les carrières de Chirurgien barbier, d'Étudiant et de Médecin peuvent leur rendre ce genre de service. Ces bienheureux pourvoyeurs des arts de la guérison s'estiment généralement très satisfaits de la situation qui règne dans l'Empire car elle leur donne amplement l'occasion d'explorer toutes les facettes d'un métier aussi passionnant que lucratif! C'est donc d'une main empressée, mais avec l'humilité au cœur, que nous vous présentons ici un aperçu de l'état de la chose médicale dans l'Empire.

Une brève histoire de la médecine

Les débuts de la médecine dans l'Empire, et en vérité dans le Vieux Monde, sont généralement attribués aux travaux du haut elfe Gælen. Dans les années consécutives à la fondation de l'Empire de Sigmar, les érudits et les scribes transcrivirent un grand nombre d'importants grimoires elfiques afin de jeter les bases de la première grande bibliothèque d'Altdorf. Parmi les grimoires de ce temps, l'ouvrage le plus complet pour ce qui concerne les herbes et leurs propriétés curatives est aujourd'hui connu sous le nom de *Vade-mecum de Gœlen*, d'après la source qu'il cite le plus souvent. Évidemment, tous les originaux en ont été perdus et nul ne sait comment ses premiers traducteurs (et les innombrables scribes qui leur ont succédé) ont pu déformer et détourner la véritable sagesse elfique ou faire disparaître les contributions d'autres grands érudits. Pourtant, ce livre fait toujours autorité, et pas uniquement à cause de ses origines elfiques, et il n'existe guère de pratiquant de la médecine qui n'en possède un exemplaire imprimé dans sa bibliothèque personnelle, presque comme s'il était une sorte de symbole de la fonction.

Au cours des premiers millénaires de l'Empire, les textes elfiques ont été augmentés et enrichis par des centaines et des milliers d'érudits de l'école classique. La classification des herbes et des maladies a été révisée et organisée en un système hiérarchique d'une complexité extrême, dont le résultat le plus connu est l'immense *Principia Herbologium*; cependant, aucun de ces érudits n'a véritablement extrapolé au-delà des principes de base des textes originels. Ceux-ci étaient essentiellement fondés sur l'observation du patient, de sa coloration, de sa température et de son tempérament, afin de pouvoir le traiter à l'aide de la teinture, de la poudre ou de l'onguent approprié. La philosophie «gælénique», ainsi qu'elle en est venue à être désignée, considère le corps humain comme une jeune plante qui n'a besoin que d'un équilibre de nutriments bien adaptés pour pousser et se renforcer. Cette philosophie demeura à la base de toute la médecine impériale jusqu'à l'intervention de deux événements majeurs qui devaient métamorphoser l'Empire pour toujours.

En 1111, la grande peste noire frappa et, au même moment, les morts-vivants se levèrent sur les terres de Sylvanie. Dans les ténèbres de cette terrible époque, la foi de l'humanité en sa médecine commença à décliner : un homme fort comme un bœuf et qui se soignait avec tous les remèdes de l'herboristerie populaire pouvait tout de même succomber sous les assauts d'une mort invisible et foudroyante pour se relever le lendemain transformé en une autre sorte de menace, bien différente mais tout aussi redoutable. Toutes les maladies, sans exception, furent alors considérées comme des œuvres du Chaos qui ne pouvaient être traitées que par le feu purificateur. Les docteurs qui cherchaient à guérir plutôt qu'à brûler étaient condamnés comme leurs malades et la médecine tomba dans une noire décadence.

Dans le même temps, les nécromanciens devinrent de plus en plus puissants, accomplissant chaque jour de nouveaux progrès plus dévoyés et plus sinistres au cours de leurs explorations de la nature de la chair. Pour la première fois, le sanctuaire sacré du corps humain était ouvert à tous les regards. Pourtant, en même temps que ces sorciers impies faisaient du corps leur terrain de jeu favori, ils faisaient également d'immenses découvertes dans le domaine de l'anatomie. Pour la plus grande partie, ces découvertes les suivirent dans la mort (fort heureusement), mais certaines de ces connaissances furent préservées et transmises malgré tout, permettant ainsi quelques-unes des avancées les plus importantes qui aient été accomplies dans le domaine de la médecine depuis le temps de Gælen. Des œuvres telles que *L'Homme écorché* et *Les Sursauts de la chair* datent de cette époque et font partie des ouvrages médicaux les plus prisés… et les plus vigoureusement condamnés.

Durant plus de cinq cents ans, c'est donc grâce aux études nécromantiques que les secrets de la connaissance médicale furent conservés, jusqu'à ce qu'une tragédie inattendue ne marque le début d'un courant de pensée novateur. En 1786, la peste rouge balaya la Tilée, emportant les hommes comme les bêtes. Le monde vivait alors une ère un peu plus éclairée et cette épidémie somme toute assez banale incita les universitaires, plus nombreux à cette époque, à envisager la maladie comme un phénomène d'ordre naturel plutôt que sous l'aspect d'une souillure due au Chaos. Les savants se mirent à examiner les animaux dans l'espoir d'en apprendre un peu plus sur l'humain ; bien que la dissection des humains, sous toutes ses formes, fût encore taboue, celle des carcasses d'animaux était parfaitement acceptable. On recommença à considérer le corps humain comme un échafaudage complexe de chair, d'os, d'organes et de vaisseaux, dont chaque partie pouvait être étudiée et traitée séparément.



Peu après vint le début de la renaissance tiléenne avec les travaux de Leonardo de Miragliano qui éveillèrent un nouvel intérêt pour les merveilles de l'ingénierie. Ces conceptions novatrices introduisirent un paradigme de la pensée, une révolution conceptuelle qui entrait en conflit avec les théories de Gælen et les pratiques qui en découlaient. Là où Gælen voyait le corps comme un réceptacle sacré et inviolable, destiné à être nourri comme un tout, sans jamais être ouvert, les « mécanistes » le considéraient à présent comme une grande machinerie faite de nombreux rouages ; il leur parut donc légitime d'ouvrir cette machine pour en étudier le fonctionnement, ainsi que l'on pouvait le faire d'une horloge ou du mécanisme d'un moulin et le fait d'opérer ou d'amputer leur apparut comme une idée aussi naturelle que de resserrer un boulon. Bien sûr, la plupart des médecins puisèrent des éléments de vérité dans chacune de ces deux philosophies et, aujourd'hui, rares sont les praticiens qui n'exécutent jamais d'amputations ou qui nient la valeur des théories holistiques. Il reste pourtant des thérapeutes pour qui ces questions relèvent plus de la moralité ou même de la foi et tous les étudiants héritent plus ou moins de l'une ou l'autre philosophie, en fonction de leur tuteur ou de leur collège. Ainsi, la division entre gælénistes et mécanistes continue-t-elle à marquer la médecine moderne.

À la pointe de la recherche

Au cours des derniers siècles, la philosophie mécaniste a pris une place prépondérante en Tilée et en Estalie, essentiellement grâce aux écrits du grand artiste Andreas Vesalius, dont le *De Corporis Fabrica* renferme des illustrations anatomiques qui sont les plus détaillées et les plus exactes que l'on ait vues à ce jour. La pratique de la dissection est largement admise dans ces nations décadentes du sud. L'Empire, quant à lui, résiste toujours à ces pratiques qui sont considérées par ses populations comme une violation de la volonté de Morr : après son décès, un homme doit être amené au jardin de Morr aussi vite que possible et non être dépecé pour servir de sujet d'expérience. Toute action s'apparentant à la dissection d'un corps humain est considérée comme un acte de nécromancie et reste passible de la peine de mort. Certains universitaires de Nuln sont allés jusqu'à protester publiquement contre cet interdit, mais de nombreux érudits se contentent simplement d'enfreindre la loi en secret.

Aujourd'hui, de très nombreux membres de la communauté médicale reconnaissent que les frontières de la médecine ne sauraient être repoussées sans la possibilité d'étudier le corps humain. Cette opinion est si bien tolérée que le pillage de tombes est devenu une occupation criminelle extrêmement lucrative et que les « spécialistes en exhumations » sont terriblement demandés. N'importe quel candidat fait l'affaire, pourvu qu'il soit apte à manier une pelle et qu'il ne craigne pas trop la menace du bûcher. À l'université de Nuln, pourtant généralement considérée comme un établissement plutôt conservateur, un département nouvellement créé a inclus un cours de dissection dans le cursus de son programme de cinquième année (tous les élèves concernés doivent jurer de garder le secret, évidemment). Il lui faut des cadavres en si grand nombre qu'une organisation criminelle déjà connue sous le nom de Fraternité de la Résurrection a connu une expansion et une fortune considérables en lui fournissant de la matière première. La Fraternité est dirigée par Jacob le Sanguinaire, un halfling au cœur de pierre ; sa devise est : « *Mort avant le dîner, livré au petit déjeuner* ».

Le pillage de tombes a cependant ses limites. Les étudiants en anatomie préfèrent travailler sur des sujets aussi frais, entiers et jeunes que possible, de manière à pouvoir recueillir le maximum d'informations sur un organisme en pleine santé. Certains d'entre eux n'hésitent pas à embaucher des individus fort peu scrupuleux afin d'être sûrs de disposer des sujets dont ils ont besoin. À Marienburg, les nombreux voyageurs pauvres qui descendent à l'auberge *Birkenhare* ne se doutent pas qu'une bonne partie de la clientèle aura la gorge tranchée durant la première nuit passée dans ce bouge. Il faut dire que ces errants n'ont en général guère de famille pour les regretter. Les frais de fonctionnement de l'auberge sont pris en charge par le très reconnaissant doyen de l'académie de médecine de Marienburg.

Les théories médicales

Que leurs études soient plutôt d'orientation gælénique ou mécaniste, tous les étudiants en médecine reçoivent une solide formation basée sur les œuvres classiques, particulièrement dans le nouveau domaine des sciences. Ce domaine est dominé par un modèle d'univers trinaire, selon lequel la création est divisée entre le royaume de la Loi, où résident les dieux et les elfes, le royaume du Chaos, avec toutes les sinistres menaces qu'il recèle, et le royaume de l'Humanité, dans lequel les mortels sont condamnés à lutter sans relâche entre les deux autres royaumes.

Cette structure fondamentale de l'univers se reflète dans de nombreux aspects du monde naturel : le chaud et salubre soleil du jour appartient au royaume de la Loi, tandis que la nuit, sombre et dangereuse, appartient à celui du Chaos et que l'aube et le crépuscule sont liés à l'Humain. Le meilleur parallèle possible pourrait être de comparer ce modèle avec notre système politique dans lequel la noblesse et le clergé peuvent être considérés comme des éléments du royaume de la Loi, étant donné que leurs membres sont choisis par les dieux eux-mêmes. Le monde des paysans et des mendiants est à l'évidence corrompu par le Chaos et le royaume de l'Homme est donc celui de la classe moyenne qui se développe entre les deux.

Ce système trinaire s'applique également au corps humain. La tête et la gorge sont considérées comme étant apparentées au royaume de la Loi, le cœur, la circulation et le foie sont liés au royaume de l'Homme et l'estomac, les intestins et les organes sexuels se rattachent au Chaos. Chacune de ces zones est également associée à une émanation du corps, l'un des trois fluides, dont la couleur et la composition sont analysées pour établir le diagnostic. On juge de la gorge par les mucosités, du cœur par le sang et des intestins par les excréments. Si l'une de ces trois humeurs présente une coloration noirâtre, le médecin peut en déduire que la zone en question est affligée. Plus la couleur est sombre, plus la maladie est grave.

Loin de constituer une théorie purement académique, ce modèle trinaire et ses parallèles sociaux exercent une influence constante sur la perception des maladies et de leurs traitements. Chez un paysan, un désordre digestif (la courante galopante, par exemple) sera généralement considéré comme un élément de l'ordre naturel des choses ne réclamant aucun traitement particulier, alors que tout ce qui touche à l'esprit sera vu comme un affreux malheur chez une personne de cette condition sociale et sera souvent attribué à une corruption par le Chaos. À l'inverse, les affections de l'esprit seront souvent diagnostiquées comme des maladies naturelles chez les riches ou les nobles (et parfois même considérées comme un mal nécessaire de leur condition), tandis que les maux de ventre de ces dignes personnages seront regardés comme le résultat d'un contact malavisé avec le monde malsain des miséreux. Il arrive aussi que l'association se fasse différemment : la saignée, qui est un traitement relativement sans danger, sûr et peu coûteux, est devenue la panacée des artisans et de citadins pressés, ce qui a renforcé l'association du cœur avec cette couche moyenne de la population.

Un autre modèle théorique très courant associe chaque partie du corps avec l'un des vingt signes astrologiques. Les médecins partisans de cette croyance possèdent généralement de vastes connaissances dans le domaine de l'astronomie et se basent sur la position des étoiles pour établir leur diagnostic et définir le traitement. Une faiblesse ressentie sous l'influence de Mammit le Sage, par exemple, leur paraîtra certainement causée par un déséquilibre du cerveau, tandis qu'une douleur au pied intervenant dans la période de Cackelfax le Coq pourra sans nul doute être soignée par une stimulation du foie.

Toutes ces théories médicales relient néanmoins les causes des maladies et des troubles divers à la corruption par le Chaos car, après tout, c'est bien là qu'il faut chercher la source de toutes les faiblesses et défaillances de l'humanité, tant physiques que spirituelles. En conséquence, un traitement médical s'accompagne quasiment toujours d'une cérémonie dédiée aux dieux, même si elle n'est que de pure forme, et les médecins, comme leurs patients, ont coutume de se tourner vers la religion lorsqu'ils ont atteint les limites des compétences de la médecine. Les victimes de maladies chroniques apparemment incurables peuvent se voir conseiller d'entreprendre des actions extrêmes afin de s'attirer la faveur des dieux : cela peut aller d'un jeûne prolongé à la flagellation en passant par un pèlerinage. On voit très souvent ce genre de démarche chez les personnes qui ont de fortes raisons de penser que leurs maux sont la conséquence de leurs propres errements : un individu luxurieux et affligé du « dard de Nurgy » doit probablement ses tourments à ses débordements et devra se consacrer à une vie de célibat ; de même, les fossoyeurs ayant contracté la gangrène des tombeaux ont clairement attiré l'attention du Seigneur des Mouches et doivent entreprendre un pèlerinage jusqu'à un sanctuaire afin de se purifier.

Les organisations médicales

Comme la plupart des corps de métier du Vieux Monde, les médecins et les chirurgiens sont regroupés en guildes. Ces deux carrières sont bien différentes et il est crucial de ne pas commettre de confusion. Que Sigmar vienne en aide à celui qui aurait le malheur d'insulter un médecin en le confondant avec un chirurgien ! Néanmoins, comme les chirurgiens les plus respectés sont souvent aussi riches et respectés que les médecins de catégorie inférieure, il est fréquent que le profane ait quelques difficultés à les différencier.

Les guildes de médecins sont connues pour leurs conditions d'admission extrêmement strictes, destinées à préserver la réputation de la profession. En règle générale, les femmes, les nains, les halflings et les étrangers n'y sont pas acceptés et les exigences de ces guildes en matière de qualifications universitaires sont telles (elles imposent au moins quatre ans d'études dans un collège de médecine reconnu par les autorités impériales) qu'elles n'accueillent le plus souvent que les individus les plus riches ou d'origine aristocratique. Évidemment, les guildes des plus petites villes sont moins restrictives ou autorisent parfois certains praticiens à exercer sans licence. Les guildes de chirurgiens sont beaucoup moins élitistes, bien qu'elles soient également conscientes de la nécessité qu'il y a à maintenir la réputation de leur profession, elles forment donc leurs apprentis avec beaucoup de rigueur. Dans les remous qui ont succédé à la guerre, des collèges de chirurgie sont apparus un peu partout dans l'Empire.

La méfiance générale ressentie par la population à l'égard des médecins, ainsi que la nécessité de se protéger malgré tout contre les épidémies de toutes sortes, a engendré un système d'une extrême complexité qui permet aux guildes de se décharger de leurs responsabilités… et de leur éventuelle culpabilité. Dans de nombreuses villes, les guildes se trouvent sous l'autorité du maire ou du conseil de la ville et ne peuvent prescrire un remède ou une thérapie qui n'a pas été d'abord autorisé par leur organisme de tutelle. L'exemple le plus connu est la guilde des médecins d'Altdorf, officiellement connue sous le nom des Médecins de la Couronne. Ce patronage les protège contre les accusations de faute profession-

nelle qui pourraient provenir des classes inférieures et leur permet de conseiller le gouvernement de la nation en temps de crise, mais il signifie également que l'Empereur peut exercer son contrôle sur toutes leurs actions. Si d'aventure un Empereur (animé des meilleures intentions) devait découvrir au fil de ses lectures que le fait de transporter un canard sur sa tête améliore la pensée, les docteurs d'Altdorf seraient tenus de prescrire le port du canard à tous les citoyens dès le lendemain matin.

Les apothicaires et les herboristes sont généralement indépendants des médecins. Toutefois, certains de ces marchands de mixtures et de baumes s'associent avec des médecins, surtout si chacun peut y trouver son compte, tandis que certains autres, qui considèrent les médecins comme des rats de bibliothèque arrivistes dépourvus de tout respect pour les remèdes traditionnels, font de leur mieux pour les discréditer ou les contredire afin de leur voler leurs patients. Dans les petites communautés rurales, on trouve le plus souvent des sages-femmes, des guérisseuses, des druides, des ermites, des mages ou des faiseurs de miracles, à divers degrés d'organisation et de capacité et, en vérité, de stabilité mentale.

Sur ce marché fort encombré, les charlatans, les fous et les incompétents pullulent et les thérapeutiques les plus étranges, les plus extravagantes et les plus coûteuses sont légion. Dans ces conditions, il n'est pas étonnant que la plupart des gens considèrent qu'il est aussi stupide que dangereux de consulter un médecin et que les rares praticiens réellement compétents sont considérés comme de véritables trésors par ceux qui parviennent à les dénicher.

Une médecine alternative: l'Ordre du Cœur Miséricordieux

Bien que la médecine moderne ait grandement progressé en popularité au cours de ces derniers siècles, elle est encore très peu présente dans les villages. En revanche, chaque bourgade de l'Empire possède son oratoire ou son temple dédié à la déesse Shallya et l'ordre du Cœur Miséricordieux demeure une organisation très estimée du peuple. L'Empereur Karl Franz lui-même préfère s'en remettre aux mains expertes de la grande prêtresse shalléenne, malgré le patronage qu'il accorde à la guilde des médecins. Dans ces circonstances, qui voudrait consulter ces médecins qui ont tant de mal à faire leurs preuves, quand ils ne sont pas totalement inefficaces?

Pour certains individus, voir le médecin est une question de mode: ceux-là préfèrent la médecine aux anciennes traditions si bien éprouvées pour la simple raison qu'elle est nouvelle et qu'elle doit donc, en conséquence, être «éclairée». Pour d'autres, c'est une question de statut: la visite au temple est gratuite, tandis que le médecin coûte cher. Tous ceux qui peuvent se le permettre font donc le nécessaire pour consulter le médecin et surtout pour que leurs voisins l'apprennent. Les soldats, les guerriers et les marins n'aiment guère avoir affaire au Cœur Miséricordieux, surtout à cause du fait que la plupart de ses membres sont des femmes. Ils ont plus l'habitude des traitements du chirurgien barbier ou du médecin militaire, malgré leurs douloureuses techniques et les fréquentes amputations qui en résultent. Dans l'armée, on n'envoie au temple que ceux qui n'ont plus aucune chance d'être sauvés. Lorsqu'un soldat meurt, ses camarades ont coutume de dire qu'il est «parti pour le temple».

Il existe également de réelles différences dans la manière de procéder. Les shalléennes mettent surtout l'accent sur les soins quotidiens, la nourriture et l'hébergement; les soins médicaux viennent en second. Le fait qu'elles utilisent la magie divine signifie qu'elles n'ont aucun besoin de se soucier d'améliorer leurs talents médicaux ou leur savoir académique, ce qui peut évidemment les conduire à commettre des erreurs de diagnostic. Rares sont les membres de l'ordre dont la compétence en Soins dépasse les 50% et l'art de la chirurgie leur est quasiment inconnu, quand elles n'y sont pas carrément opposées. Certaines prêtresses shalléennes ont si souvent été appelées au chevet de victimes d'opérations chirurgicales manquées qu'elles en sont venues à considérer cette pratique dans son ensemble comme quelque chose qui se rapproche de la boucherie.

Tous les temples n'ont pas la possibilité d'avoir un prêtre consacré en résidence, ce qui signifie que la magie la plus puissante, celle qui est nécessaire pour traiter les maladies les plus graves, les victimes des diverses pestilences et les malades mentaux, n'y est pas disponible. Le traitement de ces maux revient donc aux médecins. Leur réputation s'est grandement améliorée grâce à l'efficacité dont ils ont fait preuve dans l'éradication des pestes mineures qui ont fait leur apparition dans le sillage de la Tempête du Chaos. Toutefois, ces médecins ne tiennent pas d'hôpitaux et ne peuvent assurer les soins de longue durée; la plupart consultent à leur cabinet et dans le cas d'une maladie chronique, seuls les patients les plus riches peuvent se permettre de bénéficier de visites à domicile régulières. Les personnes âgées, les victimes de maladies débilitantes ou incurables et les infirmes ne peuvent être soignés que par le Cœur Miséricordieux. D'ailleurs, les médecins n'hésitent pas à prescrire des cures dont la durée peut varier d'une semaine à une année dans les temples de Shallya les mieux équipés, afin d'y profiter des bienfaits de leurs sources thermales et de leurs breuvages revigorants.

Une consultation

En règle générale, la plupart des médecins étant d'une disponibilité Courante, il suffit de réussir un **test de Commérage Assez facile (+10%)** dans une ville de 1000 habitants ou moins pour en trouver un. Habituellement, l'échoppe d'un médecin affilié à une guilde est signalée par une enseigne portant deux lancettes croisées ou un pilon et un mortier ou, occasionnellement, une fleur en bouton (symbole d'Isha, déesse elfe de la guérison et de la fertilité). Les chirurgiens, eux, utilisent souvent les symboles des couteaux et de la scie, mais ils font généralement moins de publicité. Ils n'en ont pas tellement besoin: tout le monde sait où habite le chirurgien, car tout le monde connaît au moins une personne qui a eu besoin de recourir à ses services.

En dehors de leurs officines et des maisons de leurs guildes, on trouve également des médecins dans la plupart des palais et dans les baraquements des armées, dès que celles-ci deviennent suffisamment importantes. Les médecins militaires sont rarement des praticiens prestigieux et ils ne sont certainement pas riches, mais grâce à leurs années d'expérience, ils se montrent généralement plus compétents que les autres quand il s'agit d'appliquer des traitements rapides, efficaces et pragmatiques. Évidemment, ces médecins ne soignent que les soldats de l'unité à laquelle ils appartiennent, mais les civils qui désirent être traités suivant les méthodes éprouvées de l'un de ces praticiens peuvent tenter de trouver un médecin militaire à la retraite (cf. exemple de médecin de la page 60).

Dans l'Empire, la qualité du service médical se décline suivant les quatre catégories habituelles. Les tarifs de base et les disponibilités sont conformes aux critères décrits dans le livre de base de *WJDR* (cf. page 104).

Les différents degrés de qualité

De qualité médiocre: un praticien médiocre n'est jamais rien de plus qu'un chirurgien barbier (ou parfois un étudiant atteint de la folie des grandeurs); qui plus est, ce sont généralement des individus assez brouillons, voire carrément malpropres. On les rencontre rarement dans les villages car les paysans ne sont pas longs à comprendre qu'ils ont plutôt intérêt à consulter la guérisseuse ou l'herboriste local. En revanche, ils prospèrent dans les grandes villes où les gens sont moins enclins à faire confiance à la médecine traditionnelle. Ce-

TABLE 5-1 : CATÉGORIES DE PRATICIENS

Qualité	Disponibilité	Compétence Soins	Risques d'infection	% de Charlatanisme	Honoraires
Médiocre	Très courante	40%	30%	10%	1 pa
Moyenne	Courante	50%	20%	20%	5 pa
Bonne	Inhabituelle	70%	10%	30%	1 co
Exceptionnelle	Très rare	90%	0%	40%	10 co

pendant, même là, seuls les indigents et les plus désespérés osent recourir à ces bouchers aux instruments rouillés et ils le font en sachant bien que le remède risque de s'avérer pire que le mal. En dehors de ses tarifs modérés, le seul avantage de ce genre de médecin est qu'il ne pose aucune question sur l'origine des blessures par balle ou par arme blanche dont peuvent souffrir ses patients.

De qualité moyenne : le praticien moyen est le plus souvent un jeune médecin ou un chirurgien barbier ayant reçu une bonne formation. Il connaît l'herboristerie élémentaire et les principes de base de la chirurgie, il travaille dans des conditions d'hygiène acceptables, sur une table d'opération propre, et il ampute rarement sans raison valable. La population le considère avec un respect mêlé d'une certaine suspicion et il gagne modestement sa vie. S'il est médecin, il possède une assez considérable collection de poudres et de teintures de plantes et quelques grimoires médicaux ; s'il est chirurgien barbier il est probablement bien connu pour la rapidité et l'habileté avec laquelle il pratique ses amputations.

De bonne qualité : à ce niveau de qualité, on trouve aussi bien des médecins à la panse rebondie, bien établis dans la société, que des chirurgiens de très grande réputation. Ces praticiens soignent les citadins les plus fortunés qui sont seuls à pouvoir se permettre leurs tarifs. Ils ont étudié dans les meilleures écoles et occupent un rang élevé, à la fois dans leur guilde et dans la société. Le succès de leur pratique leur vient tout autant de la nature de leur clientèle que de l'efficacité de leurs soins. Dans l'ensemble, ils font preuve de capacités exemplaires et ne manquent pas de dévouement. Ceux qui en ont les moyens peuvent être sûrs de bénéficier des remèdes les plus récents, des scies les plus acérées et d'avoir une bande du meilleur cuir à mordre durant l'opération.

De qualité exceptionnelle : ce sont des praticiens dont la renommée est connue de tous dans l'une des plus grandes cités de l'Empire au moins et parfois au-delà. Certains sont tellement illustres qu'on les connaît jusque dans les pays étrangers où ils sont parfois invités à venir exprimer leur opinion. Dans leur cité d'origine, ce sont presque toujours les médecins attitrés de la maison royale ou de la famille régnante. Ils sont souvent à la tête de leur guilde et, s'ils ne résident pas dans les palais de la noblesse, ils ont généralement été si bien rétribués par leurs patients reconnaissants qu'ils ont les moyens de s'offrir un superbe manoir et ont leurs entrées dans la haute société. Rares sont ceux qui peuvent espérer accéder à un rang aussi élevé sans être dotés d'extraordinaires talents médicaux ou d'une exceptionnelle habileté pour l'intrigue. Ils sont prodigieusement doués, que ce soit pour la médecine ou le charlatanisme.

Disponibilité

Les degrés de disponibilité sont indiqués pour une ville de moins de 1000 habitants, à ajuster dans le cas d'une population plus ou moins importante suivant les indications de la **Table 5–3** du livre de règles de *WJDR*.

Charlatanisme

Après être parvenu à localiser un médecin grâce à la réussite d'un test de Commérage, le MJ devra lancer 1d100 en secret et comparer le résultat au score relatif à la qualité du médecin trouvé. Si le jet est inférieur au pourcentage de charlatanisme, alors le praticien en question est soit un charlatan, soit fou à lier. Il utilise la compétence Soins mentionnée dans le tableau, mais les remèdes qu'il propose, quels qu'ils soient, ont de grandes chances de n'être efficaces qu'en apparence. Dans l'heureuse éventualité où le test de Soins du charlatan serait inférieur ou égal à la moitié de son pourcentage en Soins, il a trouvé une méthode valable, par le plus grand des hasards ; son traitement est efficace ou son opération chirurgicale est réussie. S'il réussit son test de Soins en obtenant un résultat supérieur à la moitié de sa compétence Soins, son traitement semble efficace pendant 12+1d10 heures (pour les affections de courte durée ou les blessures) ou pendant 1d10 jours (pour les maladies de longue durée) ; au bout de cette période les symptômes réapparaissent tels qu'avant le traitement. Lors de ce répit temporaire, le temps durant lequel le patient semble avoir été guéri par le traitement du charlatan n'est pas décompté de la durée durant laquelle il doit être affecté par sa blessure ou sa maladie ; on considère que le traitement ou l'opération chirurgicale a échoué. Pour déterminer le degré d'échec, considérez que le charlatan possède la moitié de sa compétence Soins.

Si le charlatan manque totalement son test de Soins, tout le monde peut voir que ses faux remèdes ne servent à rien. Quel que soit le résultat de ses efforts, la réussite d'un **test de Soins Difficile (-20%)** permet à un PJ qui l'observe au travail et analyse ses procédures opératoires de déceler qu'il s'agit d'un faux médecin ou que les méthodes qu'il emploie sont totalement farfelues.

Infection

Une plaie peut toujours s'infecter, même si elle a été nettoyée après une intervention chirurgicale. Vous devez donc effectuer un jet de dés contre l'infection après toute opération par un charlatan, même si la table d'opération a été décrassée convenablement (cf. le paragraphe **Chirurgie** ci-après).

Prix

Il s'agit du prix à payer pour une consultation simple ; le praticien peut demander des suppléments (et il ne s'en prive pas) dans le cas d'examens approfondis ou pour les remèdes qu'il propose. S'il ne vend pas ses propres remèdes, il aura sans doute avec un apothicaire un arrangement très lucratif pour les deux partenaires.

Traitements médicaux : les blessures

En règle générale, une visite chez le médecin peut être motivée par deux catégories de maux : une blessure externe, reçue au combat ou par accident, ou un désordre interne, qu'il s'agisse d'une maladie, d'une indisposition ou d'un trouble mental. Comme la première de ces deux catégories est de loin la plus courante chez les aventuriers, nous commencerons par celle-ci.

TABLE 5-2 : RISQUES D'INFECTION DUS À UNE BLESSURE

Condition	Modificateur au test d'Endurance
Par jour durant lequel la blessure n'a pas été traitée	-10%
Par coup critique subi	-10%
Blessure causée par des skavens ou des morts-vivants	-10%
Blessure reçue dans un égout, une prison, un tas d'ordures, un marais et autres environnements insalubres	-10% à -30%

TABLE 5-3 : RISQUES D'INFECTION DUS À UNE OPÉRATION CHIRURGICALE

Condition	Modificateur au test d'Endurance
Lorsque le chirurgien a manqué son test de Soins, par tranche de 10%	-5%
Opération effectuée dans un égout, une prison, un tas d'ordures, un marais et autres environnements insalubres	-10% à -30%
Opération effectuée à l'aide d'outils improvisés	-10%

Qu'un PJ soit Légèrement ou Gravement blessé, le meilleur remède reste une bonne potion de soins ou un cataplasme médicinal, accompagné de quelques jours de repos. La plupart des médecins proposent des remèdes «spéciaux» de leur composition, mais on trouve des potions ou des cataplasmes tout aussi bons chez les apothicaires, les herboristes et même auprès des ménagères les plus compréhensives. Dans ces conditions, il est probable que la plupart des PJ ne se mettront en quête d'un médecin qu'en cas de blessure consécutive à un coup critique : un bras ou une jambe estropié ou une blessure à la colonne vertébrale. Les blessures de ce genre nécessitent généralement une opération, effectuée par un chirurgien barbier ou par un médecin, bien que certains médecins considèrent la chirurgie comme étant au-dessous de leur dignité. La chirurgie est moins complexe que la médecine et s'appuie sur des méthodes éprouvées qui échouent rarement. Cela ne signifie pas pour autant qu'elles soient agréables ni que la réussite soit garantie.

Dans le Vieux Monde, les connaissances en matière de chirurgie sont limitées : on sait réduire une fracture (si la cassure est bien nette), stopper une hémorragie et empêcher une infection de s'installer (si l'intervention est réalisée assez rapidement) et recoudre une plaie afin de maintenir la cohésion des tissus (pourvu que la blessure ne soit pas trop béante). Dès que les choses deviennent plus compliquées, on résout le problème en supprimant la partie endommagée à l'aide d'un hachoir bien aiguisé ou d'une scie à os, plus lente mais qui permet d'obtenir un résultat beaucoup plus propre. Un bon chirurgien est celui qui sait pratiquer l'ablation de la partie blessée sans réduire en charpie l'appendice tout entier. Un excellent chirurgien est celui qui est capable de le faire rapidement, du fait que les techniques d'anesthésie relèvent du mystère et que plus la plaie reste exposée à l'air libre longtemps, plus elle risque de s'infecter.

Primo-infection

Afin de déterminer les chances de rétablissements d'un PJ blessé, la première étape intervient bien avant la consultation chez le chirurgien. Vous pouvez utiliser une règle optionnelle : si un PJ ne bénéficie pas d'un test de Soins réussi à la suite d'une rencontre durant laquelle il a perdu des points de Blessures, il doit effectuer un test d'Endurance le matin suivant afin de déterminer si sa plaie s'est infectée. La difficulté de base de ce test est Très facile (+30%), ajustée suivant les modificateurs de la table ci-dessous. Le PJ doit effectuer ce test tous les matins, jusqu'à la réussite d'un test de Soins effectué dans le dessein de soigner cette blessure (ce test compte en tant que seul test de Soins dont pourra bénéficier le PJ dans la journée) ou jusqu'à ce qu'il ait récupéré tous ses points de Blessures.

Si la blessure du PJ s'infecte, notez la marge d'échec au test d'Endurance, qui devient alors le niveau de difficulté de l'infection. Un PJ souffrant d'une blessure infectée présente les mêmes symptômes qu'un malade de la variole verte à l'exception des troubles de la vision et du malus qu'elle impose habituellement aux tests de Sociabilité. Cet état persiste durant 14 jours ou jusqu'à ce que le blessé meure, suivant l'événement qui intervient en premier. La réussite d'un test de Soins (d'une difficulté égale à la difficulté de l'infection) fait disparaître l'infection. Une fois celle-ci disparue, les caractéristiques du profil principal du PJ reviennent à la normale au rythme de +5% par jour.

Si l'infection réduit l'Endurance d'un PJ à moins de la moitié de sa valeur initiale, elle dégénère en gangrène. Contrairement aux infections ordinaires, la gangrène n'a pas de durée maximale et les

DICTONS MÉDICAUX

«*Selon Gælen*» —Une vérité incontestable.

«*Verena pour gouverner et Gælen pour s'enrichir.*» —Une expression que l'on entend couramment dans la bouche des étudiants des universités. Elle signifie que, tandis que les étudiants en droit s'élèvent fréquemment dans la société et finissent par occuper des postes importants au gouvernement, les étudiants en médecine deviennent généralement les plus riches.

«*Tous les démons haïssent leur frère.*» —Une version plus poétique de l'adage médical qui prétend que l'on peut «soigner le mal par le mal».

«*Que Shallya nous donne des prêtres maigres et des docteurs bien gras.*» —Un prêtre trop gros est un prêtre qui ne donne pas suffisamment aux pauvres tandis qu'un médecin trop maigre n'est pas très habile à soigner ses patients.

«*Pour un régime, voyez le médecin, pour guérir, voyez le chirurgien.*» —Un adage très courant dans les classes populaires, qui signifie que les médecins proposent généralement des traitements de longue haleine ou qui réclament des changements de mode de vie assez futiles, tandis que les chirurgiens viennent généralement à bout d'un problème par une approche beaucoup plus directe : ouvrir le furoncle d'un coup de lancette, amputer la partie du corps infectée, etc.

malus qu'elle impose aux caractéristiques sont permanents. On ne peut soigner une gangrène que par l'ablation chirurgicale des tissus lésés ou, pour ceux qui veulent être sûrs du résultat, par l'amputation du membre touché.

Le nettoyage des plaies

Lorsqu'un PJ perd des points de Blessures, si personne ne possède la compétence Soins nécessaire pour le traiter, ou en cas d'échec d'un test de Soins, tout n'est pas perdu. N'importe laquelle des personnes présentes peut tenter de nettoyer la blessure ; à défaut de la guérir, ceci permet au moins d'empêcher l'infection de s'installer.

La meilleure manière de procéder est de laver soigneusement la plaie à l'aide d'une solution alcoolisée, en réussissant un **test d'Agilité Facile (+20%)**. La blessure doit ensuite être nettoyée de la même manière et pansée de frais tous les jours, pendant trois jours, en renouvelant le test à chaque tentative. Si, au cours de ces trois jours, la ou les blessures ne sont pas nettoyées, ou mal nettoyées, le blessé devra effectuer un test d'Endurance pour résister à l'infection, suivant la procédure normale.

Certains médecins militaires préfèrent la cautérisation et emplissent souvent la blessure de poudre noire afin d'être sûrs que la chaleur de la flamme sera suffisante. Avec ou sans poudre, cette douloureuse méthode inflige un coup d'une valeur de dégâts de 3 (feu) et s'accompagne d'un **test d'Agilité Assez facile (+10%)**. L'avantage de ce traitement, c'est que les résultats sont plus durables : un PJ dont les blessures ont été cautérisées avec succès n'a plus besoin de nettoyer ses blessures durant les jours suivants.

Chirurgie

Lorsque la gangrène s'installe ou qu'une blessure découle d'un coup critique ayant exigé un test d'Endurance afin d'éviter la perte d'une fonction, il faut recourir à la chirurgie. Normalement, une opération chirurgicale est automatiquement réussie et permet simplement au patient de bénéficier d'un bonus de +20% au test d'Endurance qui lui permet d'éviter de perdre la fonction de la partie du corps concerné. Toutefois, pour les MJ qui préfèrent donner une atmosphère un peu plus macabre à leur campagne ou pour ceux qui désirent utiliser les règles optionnelles relatives à l'infection décrites plus haut, une opération chirurgicale peut devenir une épreuve nettement plus pénible.

Selon ces règles optionnelles, le succès d'une opération chirurgicale exige un **test de Soins Assez difficile (-10%)**, ainsi que le nettoyage de la plaie et la réparation des tissus et des os endommagés. Une opération destinée à éliminer un foyer de gangrène exige un test de Soins d'une difficulté équivalente à la difficulté de l'infection, ainsi que l'ablation totale des tissus infectés du corps du patient. Dans tous les cas, le processus est évidemment terriblement douloureux pour le patient en question.

Bien que les principes de l'anesthésie soient pratiquement inconnus dans l'Empire, les chirurgiens ne sont pas totalement dépourvus de pitié : ils proposent généralement à leurs patients une petite pièce de bois entourée de corde ou d'une lanière de cuir, afin qu'ils puissent mordre dedans. Lors d'une opération chirurgicale, le PJ concerné doit réussir un **test de Force Mentale Difficile (-20%)** sous peine de se mettre à hurler et à se débattre. Si personne ne peut l'immobiliser à l'aide d'une prise, ses contorsions imposent aux tests de Soins du chirurgien un malus cumulatif de -5% par minute durant laquelle le patient s'agite durant l'opération. Certains patients préfèrent se présenter ivres morts afin de s'empêcher de se débattre en hurlant, mais dans ce cas le bonus conféré par les efforts du chirurgien à leur test d'Endurance tombe à +10%.



Si l'opération destinée à préserver les fonctionnalités de l'organe touché réussit, le patient bénéficie d'un bonus de +20% à son test d'Endurance. En cas d'échec, en plus du fait que ce bonus de +20% ne s'applique plus, le patient court également le risque de voir la zone opérée s'infecter. Pour éviter cela, il doit effectuer un nouveau test d'Endurance, comme s'il avait subi une blessure sans bénéficier de soins médicaux appropriés (cf. **Primo-infection**, plus haut), si ce n'est que ce sont les modificateurs de la Table 5-3 qui s'appliquent. En cas d'échec, le patient perd immédiatement 1 point de Blessures par tranche de 10% d'échec au test et la zone concernée s'infecte, avec tous les malus et les effets à long terme décrits au paragraphe **Primo-infection**.

Si l'opération destinée à éliminer des tissus atteints de gangrène est couronnée de succès, l'infection «revient» au stade normal et le patient bénéficie alors d'un bonus de +20% à tous ses tests d'Endurance effectués par la suite afin de résister aux effets de cette infection. En outre, elle peut alors être soignée grâce à un test de Soins normal. En cas d'échec de l'opération, la difficulté de l'infection augmente de +10% et la gangrène progresse.

Les prothèses

Un autre rôle important d'un chirurgien est de fabriquer et d'adapter des prothèses de toutes sortes : jambes de bois, mains de vétéran, yeux de verre, plaques crâniennes et dentiers en bois. Si une prothèse ou un appendice quelconque est fixé au cours d'une opération qui provoque une infection ou adapté à une partie du corps frappée de gangrène, l'objet doit être détruit et un nouvel appareillage devra être fourni au patient.

Traitements médicaux : maladies, indispositions et troubles mentaux

Les médecins du Vieux Monde ne font aucune distinction entre les différents types de maux ; que le patient souffre d'une maladie chronique, d'une simple indisposition ou d'un trouble mental, on considère généralement que ces différents états résultent d'une corruption, d'un déséquilibre ou d'une irritation de l'une des parties du corps. À moins que la cause du problème ne soit externe et visible à l'œil nu, le diagnostic habituel sera qu'il provient de l'inflammation d'un organe interne. Pour déterminer la nature de l'organe touché, le médecin examine les trois fluides (le sang, les mucosités ou les excréments), prend le pouls du patient, observe la coloration de sa peau et de ses yeux, et l'interroge sur ses habitudes alimentaires, son mode de vie, son signe astrologique et toutes sortes de menus détails.

Les médecins de l'école gælénique préfèrent traiter les symptômes d'une fièvre plutôt que sa cause, suivant le principe qui veut que « l'on soigne le mal par le mal » : les patients atteints d'une fièvre brûlante et qui transpirent abondamment seront enfermés dans un bain de vapeur, emmaillotés dans des couvertures afin d'expulser la fièvre par la transpiration ; les patients dont la peau est froide seront placés dans un bain refroidi par des blocs de glace ; les patients qui présentent des rougeurs seront soignés par des saignées tandis qu'on administrera des liquides clairs à ceux qui sont très pâles. Les mécanistes, de leur côté, préfèrent attirer l'infection vers l'extérieur en provoquant des vomissements et des diarrhées à l'aide de drogues puissantes, en brûlant la peau jusqu'à faire apparaître des cloques à l'aide de pièces d'acier ou de ventouses de métal chauffées au feu et également, naturellement, par la saignée. Quelle que soit leur philosophie, tous les médecins pensent que l'expulsion des fluides insalubres, particulièrement la bile noire et le pus, est le signe indubitable que l'infection quitte le corps. Parmi les techniques les plus récentes, l'une d'elles consiste à faire passer de minces cordonnets sous la peau à l'aide d'une aiguille à coudre ou à créer une plaie ouverte par une brûlure à l'acide, afin de purifier l'organisme du patient par l'évacuation d'un flux de pus abondant et régulier.

De tous les traitements médicaux, la saignée est de loin le plus populaire, à tel point qu'elle devient même de plus en plus à la mode chez les riches bourgeois et que certains ont pris l'habitude de se faire « proprement purger le sang » à chaque printemps afin de renforcer leur constitution. En règle générale, on prélève une pinte de sang, à la suite de quoi le patient ressent habituellement une impression de vertige et de griserie légère, ce qui a inspiré un certain nombre d'histoires populaires et de plaisanteries dans lesquelles les médecins sont comparés aux serveurs des tavernes qui « tirent une pinte » pour leurs clients.

Comme on peut s'y attendre, toutes ces méthodes ont des conséquences sur la santé du patient et provoquent des troubles équivalents à ceux qu'entraînent certaines maladies. Ceux qui sont soignés par des vomissements ou des purges souffrent de la même manière que s'ils avaient contracté la diarrhée sanglante, tandis que ceux qui ont été brûlés ou traités par les ventouses en conservent des cicatrices qui les démangent tout autant que s'ils étaient victimes des kruts (sans le malus à la Sociabilité, toutefois). Les patients sur lesquels on « draine » le pus ou la bile souffrent autant que les victimes du scorbut dément, sans les hallucinations. Fort heureusement, aucun de ces symptômes ne persiste plus de trois jours au terme desquels le médecin peut effectuer un nouveau test de Soins. S'il réussit, la durée de la maladie initiale est réduite d'un nombre de jours égal au nombre de degrés de réussite de son jet de Soins. Si la maladie n'est pas guérie, le traitement recommence… à condition que le patient ait de quoi payer. Ainsi, en y mettant le prix, un PJ peut-il échanger les horreurs de la pourriture de Neiglish contre quelques semaines de diarrhée sanglante.

La saignée peut se pratiquer de deux manières différentes. Les médecins gælénistes privilégient la méthode « naturelle » et emploient des sangsues tandis que les mécanistes utilisent le scalpel. Les sangsues sont moins douloureuses et n'infligent jamais plus d'un point de Blessures de dégâts, mais c'est un traitement extrêmement coûteux (cinq couronnes par sangsue, au minimum) car elles doivent être importées depuis les marais des Zombies et la région environnante. Un médecin qui saigne ses patients au scalpel n'inflige qu'un seul point de Blessures, lui aussi, mais s'il manque son test de Soins de plus d'un degré le patient subit les mêmes dommages que s'il avait reçu d'un coup de dague. Que le test soit réussi ou non, le patient est dans le même état que s'il était ivre mort durant une heure après la saignée. Une saignée permet à un PJ de renouveler le jet de dés de son dernier test d'Endurance ou du prochain test destiné à résister à une infection ou une maladie.

En ce qui concerne la folie, ainsi que cela est détaillé dans *WJDR*, les traitements actuels les plus en vogue sont la chirurgie ou l'administration de drogues exotiques. La toute dernière mode dans ce domaine consiste à faire ingérer de très petites doses de métaux lourds au patient : on utilise des particules de fer ou d'argent ou des gouttelettes de mercure que l'on mélange à du vin et l'on recommande de boire une dose de cette potion deux fois par jour. Le mercure, également appelé sang de Sigmar, est considéré comme un médicament miracle universel. Il est très onéreux, mais on le rencontre de plus en plus fréquemment dans le traitement d'une vaste palette de maladies mentales et physiques. L'administration d'une teinture de mercure accorde au médecin qui la prescrit un bonus de +5% aux tests de Soins qu'il effectue contre toutes les maladies et les affections diverses, mais ceux qui l'absorbent doivent réussir un test d'Endurance sous peine de gagner 1 point de Folie. Ceci ne se

TABLE 5-4 : REMÈDES DE CHARLATAN

1d100	Remède
01–10	Frotter une plaie ouverte à l'aide d'une pâte faite d'ail, de miel et de limaces écrasées, préalablement mâchée par le praticien.
11–20	Attacher une roue de moulin à la poitrine du patient puis tambouriner sur la roue à coups de marteaux.
21–30	Manger de la viande crue à chaque repas durant une semaine.
31–40	Courir nu dans les rues sous une pluie torrentielle alors que le vent souffle vers l'ouest.
41–50	Se faire arracher toutes les dents pour mieux digérer.
51–60	Se faire attacher les poignets dans le dos à l'aide d'une corde mouillée de vin et rester ainsi jusqu'à guérison complète.
61–70	Se frotter le crâne avec la bave d'un hibou, d'un faucon ou (dans l'idéal) d'un griffon, qui devra ensuite être tué à la pleine lune.
71–80	Boire le contenu d'un tonneau d'eau en une seule fois (on fournit l'entonnoir).
81–90	Partager sa couche une nuit durant avec quatre poulets noirs vivants puis les faire cuire en tourte et les manger.
91–100	Lécher un crapaud tous les matins.

substitue pas aux points de Folie qu'un PJ reçoit automatiquement lors de l'absorption d'une dose beaucoup plus forte de ce produit.

Les remèdes de charlatan

Étonnamment, toutes les méthodes décrites ci-dessus ont une réelle efficacité. Quant aux traitements décrits dans la Table 5–4, ils sont totalement inopérants et seront souvent prescrits par des charlatans. Aucun d'entre eux ne risque de faire grand mal au patient, du moins pas de manière durable, mais ils sont bien souvent très douloureux ou légèrement embarrassants.

Exemple de médecin : le Gros Wilhelm, médecin militaire

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
38%	46%	36%	42%	40%	40%	31%	42%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	13	3	4	4	0	0	2

Qualité : bonne – compétence de Soins 70%

S'il faut en croire la légende, c'est à son énorme corpulence que Wilhelm doit de ne jamais avoir été emporté par Morr car le dieu a toujours reculé devant l'énormité de la tâche. Ce serait la raison pour laquelle il a survécu aux innombrables et terribles blessures subies au front dans les rangs des pistoliers de l'Empereur. Il a passé tellement de temps dans la tente des blessés qu'il a fini par devenir l'apprenti du chirurgien en chef, quittant ainsi la dangereuse vie des combattants pour traiter les blessures au lieu de les infliger. À la fin de la guerre, il est revenu à sa ville natale pour y ouvrir une échoppe et il s'est déjà fait une réputation pour la rapidité et le soin avec lesquels il manie sa scie. Il a beau avoir des mains énormes, comme le reste de sa personne d'ailleurs, elles n'en sont pas moins hautement considérées pour leurs compétences en matière de guérison. Le nombre de ses patients peut à présent rivaliser avec la clientèle des médecins les plus riches et les plus huppés de la ville, ce qui les fait enrager au plus haut point.

Le Gros Wilhelm, médecin militaire

Race : humain
Carrière : Chirurgien barbier (ex-Étudiant, ex-Soldat)
Compétences : Commérage, Connaissances académiques (science, stratégie/tactique), Connaissances générales (Empire), Équitation, Esquive, Intimidation, Jeu, Langue (classique, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire), Perception, Résistance à l'alcool, Soins +20%
Talents : Chirurgie, Coups puissants, Désarmement, Force accrue, Grand voyageur, Linguistique, Maîtrise (armes à poudre), Rechargement rapide, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sociable, Tir en puissance
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : outils d'artisan (chirurgien barbier), deux manuels médicaux, accessoires de calligraphie, une impressionnante collection de balafres gagnées au cours de diverses batailles (avec une bonne histoire à raconter sur chacune d'elles)

Quelques ouvrages intéressants

Kempe, Margery : *Le Livre de Margery Kempe*, Le Cerf, 1989
Origo, Iris : *Le Marchand de Prato*, Albin Michel, 1959





CHAPITRE VI : DIFFÉRENDS SOCIAUX ET PROCÈS

Par Jude Hornborg

Ce chapitre propose des options pour les aventuriers dont la survie dépend davantage du verbe et de l'esprit que de la sueur et de l'acier. La première partie, **Différends sociaux**, offre un cadre permettant de garder la trace de la disposition des PNJ au fil d'une aventure. Les compétences Charisme, Commérage et Intimidation doivent être utilisées avec prudence pour éviter les faux pas en société. Les actions sociales proposent quant à elles des techniques discursives utilisables contre des points de Fortune. Vous y trouverez aussi plus de détails sur la corruption et le chantage. Enfin, le chapitre s'achève sur un ensemble de règles permettant de jouer des procès impromptus lorsque les PJ se retrouvent du mauvais côté de la barrière…

« Mais oui ; bien sûr que vous pouvez venir accompagné de votre nouvel ami au bal, Gebhardt. Je me mêlerai aux dames de la comtesse et s'il reste sur mes talons… eh bien, la comparaison n'en sera que plus flatteuse pour moi ! »

— Lord Hans Emil Hassenfus Sep (s'adressant à l'un de ses parasites)

DISPOSITION

Nombre des PNJ rencontrés dans Warhammer jouent des rôles récurrents. Ces apparitions répétées permettent aux PJ d'influencer les relations qu'ils entretiennent avec eux. La valeur de disposition d'un PNJ tient compte d'un certain nombre de paramètres : confiance, statut social, allégeance politique et préjugés. Il est important de garder en tête que la disposition d'un PNJ ne tient pas compte de la relation entretenue avec chaque PJ, mais avec le groupe dans sa globalité. Le MJ devra donc prendre soin à la relation que le PNJ entretient avec le PJ qui parle lorsqu'il assigne des modificateurs liés à la situation. En fait, le MJ ne doit pas résumer la disposition des PNJ à quelques jets de dés et sa mission consiste à encourager les joueurs à interpréter la relation.

Disposition de départ

Lorsqu'il rencontre le groupe pour la première fois, la valeur de disposition d'un PNJ est généralement neutre par défaut. Mais dans certains cas, il arrive que des PNJ débarquent dans la partie dans de bonnes ou mauvaises dispositions. Bien qu'il ne soit pas nécessaire de garder trace de la disposition de PNJ mineurs ayant peu de chances de refaire surface dans la campagne, le MJ pourra assigner une valeur de disposition temporaire à ce type de personnages, en tenant compte de modificateurs liés aux circonstances (cf. page 89 de *WJDR*).

TABLE 6-1 : VALEURS DE DISPOSITION

Valeur	Disposition	Modificateur de Sociabilité*
-3	Ennemie	-30%
-2	Hostile	-20%
-1	Froide	-10%
0	Neutre	0%
+1	Agréable	+10%
+3	Alliée	+30%

* Ce modificateur est appliqué aux tests de Bluff, Charisme, Commérage et Renseignement joués par les membres du groupe lorsqu'ils ont affaire au PNJ.

Bonnes dispositions

Les PNJ entrent rarement en jeu en affichant une disposition amicale, sauf s'ils ont été présentés au groupe par un bon ami ou font un excès de naïveté ou de confiance. Il est encore plus rare que des PNJ commencent dans une disposition alliée, mais c'est possible si les PJ partagent la même cause politique ou appartiennent au même ordre de chevalerie.

Mauvaises dispositions

Les PNJ ayant entendu de vilaines rumeurs sur les aventuriers risquent de débuter le jeu avec une disposition hostile. Il en va de même pour les individus paranoïaques et les criminels. La disposition ennemie est un extrême et ne doit être assignée d'office qu'aux monstres et adversaires ancestraux de l'ordre de chevalerie des PJ.

Disposition de groupe

En de rares cas, des groupes entiers de PNJ partageront une valeur de disposition autre que neutre. Certains villages arriérés sont pleins de péquenauds hostiles, alors que des fermiers amicaux offriront peut-être un repas chaud aux voyageurs. La disposition de groupe peut être ajustée au moyen de la compétence Commérage, des calomnies de PNJ ou de relations présumées (cf. page 65). À la discrétion du MJ, elle pourra également être ajustée par des exploits héroïques ou les indiscrétions publiques des PJ.

RÈGLES AVANCÉES DE DIFFÉRENDS SOCIAUX

Les interactions courantes entre aventuriers et PNJ peuvent être résolues au moyen de tests de compétence, comme le précise *WJDR*. Toutefois, les règles suivantes enrichissent considérablement les temps morts que constituent parfois procès, débats politiques et négociations vitales.

Une fois le bon test identifié, assignez-lui des modificateurs liés aux conditions, ainsi qu'un bonus ou malus en fonction de la disposition du PNJ, puis lancez les dés. Calculez le nombre de degrés de réussite ou d'échec (cf. page 89 de *WJDR*), puis reportez-vous aux tables de Sociabilité avancée (cf. pages 65 et 66).

Ajustements liés à la disposition

Certains résultats de test modifient la valeur de disposition des PNJ. Si tel est le cas, ajustez-la aussitôt, avant d'effectuer de nouveaux jets de dés. Ces ajustements ne seront que temporaires si le PNJ entretient une relation de longue date avec le PJ. La disposition reviendra alors vers sa valeur de départ au rythme de 1 point par tranche de 1d10 jours. La plupart des PNJ ne «récupèrent» pas leur disposition de cette manière.

Résultats des tests

Les tables de Sociabilité avancée fournissent des issues possibles au MJ, mais ne sont pas à prendre à la lettre. Dans *WJDR*, chaque rencontre s'entoure de circonstances uniques, si bien que le MJ est invité à faire preuve de créativité en appliquant le résultat. Voici un bref aperçu des résultats possibles.

Ridicule : le PNJ lance une insulte cinglante, subtilement ou ouvertement.

Calomnie : le PNJ informe ses collègues locaux, voire des étrangers, des méfaits des PJ. À la discrétion du MJ, cette forme de calomnie pourra réduire la disposition d'un groupe.

Rapport aux autorités : le PNJ dépose une plainte officielle contre les PJ. Si aucun garde, patrouilleur ou patrouilleur fluvial n'est présent, les PJ seront dénoncés à un PNJ incarnant l'autorité.

Tromperie : le PNJ ment aux PJ, les induit en erreur ou tente de les entraîner dans une situation embarrassante. Contrairement à la trahison, la tromperie a des conséquences limitées.

Tests de Sociabilité

Chacune des trois compétences de base de Sociabilité peut être utilisée dans le cadre de deux nouvelles actions. Dans *WJDR*, les différences subtiles entre ces applications sont laissées à l'entière discrétion du MJ, mais avec les règles avancées de différends sociaux, il est important de faire la distinction entre les deux tests.

Compétence Charisme

Tests de Charisme : solliciter la sympathie, la bonne volonté, l'aide ou la miséricorde d'un PNJ.
Tests de Bluff : raconter un mensonge convaincant ou paraître innocent quand on est coupable.

Compétence Commérage

Tests de Commérage : récupérer les rumeurs locales auprès d'un groupe de PNJ en quelques heures.
Tests de Renseignement : obtenir une information précise d'un PNJ lors d'une conversation.

Compétence Intimidation

Tests d'Intimidation : intimider des PNJ pour qu'ils servent le PJ en usant de menaces (Force) ou de sa personnalité (Sociabilité).
Tests de Trouille : effrayer un combattant ennemi par sa taille ou un comportement menaçant (Force uniquement).

Trahison: le PNJ ment ou fait un compte rendu erroné aux PJ dans le but de les entraîner dans une situation très périlleuse, qu'il s'agisse d'une vaste arnaque ou d'ennuis judiciaires. Bien souvent, la trahison est préméditée avec le plus grand soin.

Fuite!: le PNJ décampe ou trouve une excuse pour ne plus être en contact avec les PJ. Il peut également se contenter de les éviter.

Attaque: le PNJ attaque les PJ, soit parce qu'il cède à la colère soit parce qu'il les soupçonne de quelque chose. Pour une offense mineure, le PJ se contentera d'une gifle ou d'un coup de poing impulsif. Mais si l'affaire est plus grave, le PNJ prendra son temps pour planifier l'attaque et utilisera toutes les armes qui sont à sa disposition.

Actions sociales

Les actions sociales représentent des discours enflammés et autres démonstrations de présence motivées par le désespoir, si bien que l'on n'y recourt pas lors des simples conversations entre personnages. Ces options ne sont donc proposées aux PJ que lors des rencontres où les règles de différends sociaux avancées sont utilisées. Si le MJ choisit d'utiliser les tables de Sociabilité avancée à chaque rencontre, les actions sociales sont limitées à une rencontre par jour. L'utilisation des actions sociales est soumise à quatre conditions:

- Elles doivent être annoncées avant que les dés ne soient lancés.
- Les PJ ne peuvent s'en servir qu'avec la compétence de Sociabilité correspondante.
- Un certain nombre de points de Fortune doit être dépensé pour les activer.
- Enfin, chaque action sociale s'accompagne d'une condition sociale.

Options réactives

Chaque action sociale a un «mode réactif». Il s'agit d'une légère variante de l'effet principal, dont on peut se servir pour atténuer ou accentuer certains résultats de compétence standard une fois les dés lancés. Les PJ recourant aux options réactives doivent remplir toutes les conditions mentionnées ci-dessus, à l'exception de la première.

Conséquences d'un échec

Quand ils se livrent à des actions sociales, c'est la réputation des PJ qui est en jeu. Une mauvaise prestation, et c'est l'embarras ou la disgrâce assuré. Les conséquences d'un échec sont mentionnées pour chaque action. Le MJ peut bien évidemment les modifier en fonction de la rencontre.

Actions sociales – Charisme

Séduction

«Je renoncerais volontiers à la main qui me reste pour être à vos côtés, madame. Oh! Ces yeux dignes d'un clair de lune en fusion; votre voix portée par la brise matinale. Si je suis un criminel, alors la peine la plus dure sera d'entraver la passion dévorante que j'éprouve à votre égard. Je n'ai dérobé que quelques piécettes, mais vous avez volé mon cœur!»

—Jules Robillard, poète et voleur bretonnien
(s'adressant à la fille du geôlier)

En cas de réussite d'un test de Sociabilité opposé à la Force Mentale d'un PNJ, la disposition de ce dernier augmentera d'un cran. La nouvelle disposition ne s'applique qu'aux tests effectués par le PJ séducteur, pas par le groupe. Il s'agit d'une exception aux règles habituelles de disposition.

Points de Fortune: 2
Options réactives: après avoir obtenu un échec normal sur un test de Charisme, Commérage ou Renseignement, le PJ peut tenter un test de Sociabilité pour que le résultat final corresponde à une réussite normale.
Condition sociale: le PJ doit disposer d'une Sociabilité de 35+ et porter des vêtements de qualité bonne/exceptionnelle ou réussir un test d'Expression artistique. De plus, il doit être du sexe pour lequel la cible éprouve une attirance. Et on ne flirte pas avec le MJ!
Conséquences d'un échec: le PJ risque de se tourner en ridicule. La séduction peut aussi avoir des conséquences indésirables si le PNJ finit par s'attacher.

Répartie

«Pourriez-vous m'aider à trouver un certain conseiller du nom de van Grolsch? Il semblerait qu'il ait quitté sa fonction de percepteur fiscal et se cache de son ancien électorat. Nous autres roturiers sommes empoisonnants, n'est-ce pas? Je vous donnerai 3 couronnes pour votre peine... votre toit semble avoir besoin de réparations.»

—Ludmilla Freiborg, assassin
(associant répartie et corruption)

En réussissant un test d'Intelligence opposé, le PJ peut éliminer tous les modificateurs négatifs liés aux futurs tests de Charisme et de Renseignement associés au PNJ visé.

DEUX EN UN

Je ne mettrai jamais les pieds sur la Terre du Grand Ours, mais j'ai entendu un certain nombre de récits édifiants concernant leurs pratiques souvent incomprises. Mais aucun ne me fait plus sourire que celui du double présent.

Au Kislev, lorsque vous offrez un cadeau, il est nécessaire de le proposer en deux exemplaires, de peur d'insulter celui à qui il est destiné. Globalement, en n'offrant qu'un cadeau, vous dites au bénéficiaire que l'amitié vous liant ne durera pas. Par exemple, une seule épée signifie que vous attendez d'un guerrier kislevite que son coup porte, mais une fois seulement. Avec deux épées, le même guerrier pourra combattre pour l'éternité.

Cette logique s'étend à tous les présents, de la bouteille de vin au fromage, du coffret en argent aux fleurs offertes à une femme. Quand vous offrez un cadeau, vous devez impérativement en céder deux exemplaires. Et bien que certains s'obstinent à n'en offrir qu'un, cela couvre de honte celui qui offre et celui qui reçoit.

Curieusement, cette coutume ne concerne pas les objets faits à la main. Un repas offert par un cuisinier est un cadeau solide en soi, tout comme un vase créé par celui qui le donne. Cette pratique semble bien souvent incongrue pour les étrangers, mais pour les Kislevites qui chérissent chaque chose, il est important de prendre chaque décision avec soin. N'offrir qu'un seul cadeau est donc un signe de négligence et de manque de respect.

N'oubliez pas tout ceci lorsque vous vous rendrez sur la Terre du Grand Ours, et souvenez-vous d'offrir deux sourires à ceux qui vous accueilleront.

TABLE 6–2: CHARISME AVANCÉ

Utilisation	Disposition	Effets
Réussite: 3+ degrés (critique)		
Charisme	+1	«***Laissez-moi vous aider.***» Le PNJ offre l'aide ou la clémence demandée, en y ajoutant peut-être même quelques faveurs.
Bluff	+0	**Gobe tout.** Le PNJ est bluffé et ne se pose pas de questions; aucune chance qu'il ne croie pas son interlocuteur.
Réussite: 0–2 degrés (normale)		
Charisme	+0	«***Bon, tout va bien.***» Le PNJ offre l'aide ou la clémence demandée.
Bluff	+0	**La vérité est toute relative.** Le PNJ n'est bluffé que s'il rate un test de FM opposé.
Échec: 0–2 degrés (normal)		
Charisme	-0	«***Permettez-moi d'en douter.***» Le PNJ décline la requête à moins qu'elle ne soit présentée à des conditions plus avantageuses; peut être ouvert à d'autres demandes.
Bluff	-0	**Affirmations douteuses.** Le PNJ rejette le bluff et se méfie du PJ.
Échec: 3–5 degrés (critique)		
Charisme	-0	«***Vous voulez quoi? Ha, ha!***» Le PNJ décline la demande d'aide ou de miséricorde et est fermé à toute autre requête.
Bluff	-1	**Mensonges flagrants.** Le PNJ rejette le bluff et risque de ridiculiser, tromper ou calomnier le PJ.
Échec: 6+ degrés (catastrophique)		
Charisme	-1	«***Vous me prenez pour un imbécile?***» Le PNJ est offensé par la requête et risque de ridiculiser, tromper ou calomnier le PJ si la disposition est inférieure à neutre.
Bluff	-2	**Trahison!** Le PNJ rejette le bluff et attaque ou trahit le PJ.

Points de Fortune: 1
Options réactives: après avoir obtenu une réussite normale sur un test de Charisme ou de Renseignement, le PJ peut tenter un test d'Intelligence pour en faire une réussite critique.
Condition sociale: le PJ doit spécifier le sujet exact de son observation étonnamment perspicace.
Conséquences d'un échec: le PJ risque de se tourner en ridicule ou d'être mis au ban si ses propos étaient insultants.

Actions sociales – Commérage

Relations présumées

«Comme je le disais, la baronne Alder a un sens de l'humour incroyable une fois qu'on la connaît. Nous avons rendu visite aux Leitdorf ensemble, peu après qu'ils eurent maté le soulèvement de Streissen. Lors de notre passage en ville, elle aperçut un pied pourrissant coincé dans la chaîne du pont-levis et en fut très amusée. Elle parla même de ces paysans qui feraient tout pour éviter de payer une pistole au poste à péage…»

—Klaus Stumpel, intendant
(cancanant en compagnie de courtisans de l'Averland)

En réussissant un test de Connaissances générales lié à la région, les PJ pourront améliorer la disposition de 1d10 PNJ d'un cran.

Points de Fortune: 2
Options réactives: après avoir obtenu une réussite normale sur un test de Bluff, le PJ peut tenter un test de Connaissances générales lié à la région pour gagner en crédibilité et bénéficier ainsi d'une réussite critique.
Condition sociale: le PJ doit citer au moins deux personnalités très en vue que les PNJ respectent, sans omettre de préciser la nature de la relation qu'il entretient avec elles. Peu importe qu'il s'agisse de la vérité ou d'un mensonge.
Conséquences d'un échec: les tests de Bluff ultérieurs joués contre des PNJ incrédules subissent un malus de -20% permanent.

Rumeurs et mensonges

«Son chien de garde est de la taille d'un foutu poney! Figure-toi que ce véritable monstre avait aussi une queue de rat, si bien que je n'ai même pas osé franchir la grille. Et puis, c'était sans compter les bruits louches qui venaient de son atelier; comme des voix qui pépiaient. Si j'avais pas été à moitié paf, j'aurais pu comprendre ce qu'ils racontaient, mais en tout cas, c'était pas naturel.»

—Jakob Beautemps, escroc halfling
(qui s'en jette une rapide avec des péquenauds)

Avant de jouer un test de Commérage, le PJ peut déclarer vouloir propager des rumeurs (fondées ou non) au sujet d'un PNJ précis. S'il réussit son test, 1d10/2 autochtones enquêteront sur la véracité de ces rumeurs.

Points de Fortune: 1
Options réactives: après avoir obtenu un échec normal sur un test de Bluff, le PJ peut tenter un test de Sociabilité pour faire porter le chapeau à quelqu'un d'autre et transformer son résultat en réussite normale.
Condition sociale: le PJ doit nommer le PNJ calomnié et préciser la nature exacte des rumeurs. Celles-ci doivent tout de même être plausibles.
Conséquences d'un échec: le résultat du test de Bluff ou de Commérage descend d'un cran (par exemple, de critique à catastrophique).

TABLE 6-3: COMMÉRAGE AVANCÉ

Utilisation	Disposition	Effets
Réussite: 3+ degrés (critique)		
Commérage	+1	**Langues déliées.** Récupération des dernières nouvelles et rumeurs; les PJ se font un nouveau contact.
Renseignement	+0	***«Ravi que vous ayez posé la question.»*** Le PNJ répond aux questions précises du mieux possible.
Réussite: 0–2 degrés (normale)		
Commérage	+0	**Rumeurs.** 1d10/2 sujets ou rumeurs sont récupérés.
Renseignement	+0	***«Voici tout ce que je peux vous dire…»*** Le PNJ répond à 1d5 questions précises du mieux possible.
Échec: 0–2 degrés (normal)		
Commérage	-0	**Étrangers prudents.** Une rumeur est récupérée; peut être fausse si la disposition du groupe est neutre ou inférieure.
Renseignement	-0	***«Pourquoi me posez-vous cette question?»*** Le PNJ répond à une question pour satisfaire la curiosité des PJ. La réponse ne sera pas forcément juste si sa disposition est neutre ou inférieure.
Échec: 3–5 degrés (critique)		
Commérage	-0	**Regards et chuchotements.** Aucune rumeur n'est récupérée. Les PJ fouineurs seront peut-être dénoncés aux autorités ou à leurs ennemis.
Renseignement	-1	***«Laissez-moi tranquille, s'il vous plaît.»*** Le PNJ refuse de répondre aux questions et peut prendre la fuite ou ridiculiser les PJ. Il peut aussi les tromper ou les calomnier si sa disposition est inférieure à neutre.
Échec: 6+ degrés (catastrophique)		
Commérage	-1	**Autochtones hostiles.** Aucune rumeur n'est récupérée. Les PJ risquent d'être attaqués par les péquenauds du coin, chassés des lieux ou dénoncés aux autorités. Leurs ennemis risquent d'être prévenus de leur présence.
Renseignement	-1	***«J'aime pas vos tronches!»*** Le PNJ refuse de répondre aux questions et peut tromper ou calomnier les PJ. Il peut même les attaquer ou les trahir si sa disposition est inférieure à neutre.

TABLE 6-4: INTIMIDATION AVANCÉE

Utilisation	Disposition	Effets
Réussite: 3+ degrés (critique)		
Intimidation	+0	***«Comme vous voudrez!»*** Le PNJ obtempère. Il peut même être intimidé pour en faire un peu plus s'il rate un test de FM opposé.
Trouille	+1	**Panique!** Le nombre de PNJ effrayés est égal aux degrés de réussite. Les adversaires effrayés doivent réussir un test de FM sous peine de prendre la fuite jusqu'à ce que les PJ soient hors de vue.
Réussite: 0–2 degrés (normale)		
Intimidation	+0	***«Laissez-moi réfléchir un instant…»*** Le PNJ obtempère s'il rate un test de FM opposé.
Trouille	+0	**Pause tendue.** Un PNJ est effrayé, +1 par degré de réussite. Les adversaires effrayés doivent réussir un test de FM sous peine d'être victimes de la Peur (cf. *WJDR*, page 198).
Échec: 0–2 degrés (normal)		
Intimidation	-1	***«Bah! Vous ne me faites pas peur!»*** Le PNJ est offensé par la requête et risque de ridiculiser les PJ.
Trouille	-0	**Froide indifférence.** Le PNJ est imperturbable et risque de ridiculiser les PJ.
Échec: 3–5 degrés (critique)		
Intimidation	-2	***«Vous avez été trop loin!»*** Le PNJ refuse d'obéir et peut prendre la fuite, tromper ou calomnier les PJ. Un PNJ adroit passera sans doute à l'attaque si la disposition est inférieure à neutre.
Trouille	-1	**Représailles de défi.** Le PNJ est imperturbable et peut tromper, calomnier ou attaquer les PJ.
Échec: 6+ degrés (catastrophique)		
Intimidation	-3	***«Je ne vais pas vous laisser me menacer!»*** Le PNJ refuse d'obéir et peut prendre la fuite ou trahir les PJ. Une attaque n'est pas à exclure, même si le PNJ n'en a pas forcément les moyens.
Trouille	-2	**Exemplaire!** Le PNJ est imperturbable et peut trahir les PJ ou les attaquer s'il bénéficie de l'effet de surprise.

Note: les tests d'Intimidation s'appuient sur la Force ou la Sociabilité. Les tests de Trouille s'appuient quant à eux exclusivement sur la Force.

Actions sociales – Intimidation

Insultes dénigrantes

« Nous avons quitté le temple bien avant que l'incendie ne débute, père Grossnäse. Vous ne nous avez peut-être pas vus partir, mais je suis certain que vous nous auriez sentis si nous étions dans les parages. »

—Helena Feuerbach, sorcière Flamboyante
(en faisant allusion au nez imposant du prêtre)

En réussissant un test d'Intelligence opposé à la Force Mentale du PNJ, le PJ réduit la FM de la cible de moitié le temps de la rencontre.

Points de Fortune : 2
Options réactives : après avoir obtenu une réussite normale sur un test d'Intimidation, le PJ peut tenter un test d'Intelligence pour transformer son résultat en réussite critique.
Condition sociale : le PJ doit identifier l'un des attributs du PNJ digne d'être tourné en dérision. Les insultes dénigrantes doivent avoir un certain fond de vérité.
Conséquences d'un échec : la valeur de disposition du PNJ descend d'un cran.

Rhétorique enflammée

« Réalises-tu qu'une patrouille du guet est à notre recherche, homme-rat ? Si tu fais du mal à mon ami, alors mieux vaut que tu me tues aussi, car je sais exactement où se trouve ta planque. Relâche-le, et j'oublierai que nos routes se sont croisées. Je suis une femme d'honneur ! Même si ta race ne le pratique pas, tu comprends certainement le concept d'honneur, hein ? »

—Agnetha Weiss, duelliste
(lors des négociations ayant trait à un otage)

En réussissant un test de Force Mentale opposé à l'Intelligence du PNJ, le PJ bénéficie d'un bonus de +10% aux tests de Bluff, Commandement et Intimidation joués lors de la rencontre.

Points de Fortune : 1
Options réactives : après avoir obtenu un échec normal sur un test de Trouille, le PJ peut tenter un test de Force Mentale pour transformer son résultat en réussite normale.
Condition sociale : le PJ doit préciser l'objet de sa diatribe en s'appuyant sur les passions ou craintes personnelles du PNJ.
Conséquences d'un échec : le PNJ peut prendre la fuite, ridiculiser ou calomnier le PJ.

Corruption

Les pots-de-vin que versent les PJ peuvent leur offrir des bonus aux tests de Charisme et Renseignement. Identifiez l'acte requis sur la **Table 6–5 : Corruption et chantage**. Sur la colonne **Couronnes d'or**, localisez le montant du pot-de-vin versé en arrondissant au nombre le plus proche. Il s'agit de la proposition de pot-de-vin. Si cette dernière colle à l'acte requis, les tests de Charisme et Renseignement bénéficient d'un bonus de +20%. Une proposition de pot-de-vin située dans la catégorie inférieure ne rapporte qu'un bonus de +10%, contre +30% si elle se trouve au contraire dans la catégorie supérieure. Une proposition de pot-de-vin située deux crans en dessous n'offre aucun bonus. En revanche, si elle se situe deux crans au-dessus de l'acte requis, il pourra s'agir d'une réussite automatique, à la discrétion du MJ.

Chantage

Les PNJ qui commettent des méfaits sont parfois soumis au chantage et doivent acheter le silence des PJ contre de l'or ou des services. Identifiez le type d'acte de chantage sur la **Table 6–5 : Corruption et chantage**. Sur la colonne **Couronnes d'or**, localisez le montant de l'argent exigé par le PJ, en arrondissant au nombre le plus proche. Si c'est un service qui est exigé, identifiez le type d'acte exigé en vous appuyant sur les exemples donnés. Il s'agit de la condition de chantage. Si cette dernière colle à l'acte de chantage, elle donne droit à un test d'Intimidation pour déterminer si la tentative d'extorsion fonctionne. Une condition située dans une catégorie inférieure à l'acte offre un bonus de +10% par cran de différence. Une condition située dans une catégorie supérieure à l'acte impose quant à elle un malus de -10% par cran de différence. Les modificateurs ne peuvent toutefois s'écarter d'une fourchette allant de -30% à +30%.

Narration des différents sociaux

Dans *WJDR*, les rencontres sociales ne doivent pas s'embourber dans des règles trop lourdes. Les interactions les plus banales (demande de renseignement, simple conversation, etc.) se dérouleront sans intervention du système de jeu. Lorsqu'une rencontre sociale importante se déroule, le MJ doit prévenir les joueurs si l'on passe aux règles de conflits sociaux avancées, et leur donner le temps de s'organiser. Les joueurs qui passent *trop* de temps à songer à leurs actions sociales seront pénalisés au moyen de malus appliqués aux tests de compétence, alors que ceux qui apportent un peu d'éclat à leur personnage devront bénéficier de bonus.

Parfois, la réaction d'un PNJ aux tests sociaux d'un PJ peut avoir de lourdes conséquences sur la campagne, si bien qu'ils justifient une certaine prudence. Les résultats offerts par les tables de com-



pétence avancées ne doivent pas être appliqués sur-le-champ si le MJ n'est pas certain de la marche à suivre. Les bottes et feintes des conflits sociaux sont généralement subtiles, et les PNJ peuvent avoir besoin de temps pour exercer des représailles ou songer aux propositions des PJ. Les décisions les plus complexes pourront même être reportées à la session de jeu suivante. Le MJ est même invité à ignorer les résultats des tables de compétence avancées qui semblent incompatibles avec l'intrigue. Toutefois, les résultats de jets de dés bizarres peuvent aussi orienter l'histoire sur une voie inattendue et passionnante si les participants sont capables d'improviser un nouveau récit autour d'eux.

TABLE 6–5 : CORRUPTION ET CHANTAGE

Acte	Exemple	Couronnes d'or
Acte passif	Corruption : fermer les yeux sur un problème mineur	
	Chantage : secret ou ennui mineurs	1
Acte actif mineur	Corruption : laisser une porte ouverte ; révéler les habitudes ou l'emplacement de quelqu'un	
	Chantage : dissimuler un passé criminel ; aider ou fréquenter des mutants	4
Acte criminel mineur	Corruption : voler un employeur ou un confident ; permettre l'accès à une zone prohibée	
	Chantage : crimes mineurs récents ; mutation du Chaos dissimulée	20
Acte criminel majeur	Corruption : voler un objet de grande valeur ; révéler des informations très sensibles	
	Chantage : crimes majeurs récents ; multiples mutations du Chaos dissimulées	40
Acte criminel grave	Corruption : dévoiler des informations d'importance nationale ; conspiration de meurtre	
	Chantage : crimes graves récents ; culte du Chaos	80+

Notez que certains PNJ n'accepteront sans doute pas les pots-de-vin prenant la forme de monnaie sonnante et trébuchante. De même, certains seront dans l'incapacité la plus totale de verser les pots-de-vin exigés.

PROCÈS AVANCÉS

Bien que les procédures légales soient standardisées au travers de l'Empire, les lois telles qu'elles sont écrites constituent un véritable écheveau de contradictions que les coutumes locales simplifient rarement. Les pages 29 à 32 des *Héritiers de Sigmar* abordent le système judiciaire et proposent des règles simples permettant de gérer les procès. Deux alternatives s'offrent au MJ désireux d'interpréter un procès par le menu. Il peut prendre le parti d'en écrire les différentes scènes à l'avance, en assignant certains des rôles-clefs aux joueurs qui joueront ainsi d'autres personnages sur une base tout à fait temporaire (les pages 74 et 75 des *Cendres de Middenheim* proposent un exemple de ce genre de situation). Sinon, le MJ peut tout simplement s'appuyer sur les règles avancées qui suivent pour jouer un procès imprévu.

Procédure judiciaire

Comme cela est décrit dans les *Héritiers de Sigmar*, la plupart des procès se conforment à une procédure standard : ouverture des débats, témoins, puis conclusions. Toutefois, la procédure peut être interrompue par divers événements, qu'il s'agisse d'ordalies, de contre-accusations, voire de torture. De plus, les tables qui suivent vous permettront de saupoudrer votre procès de complications. Cependant, il s'agit à chaque fois de suggestions ; le MJ ne devra pas hésiter à relancer les dés ou à choisir les options qui lui conviennent le mieux.

Déroulement de la procédure

- **Choix d'un orateur :** à chaque phase du procès, les PJ vont devoir choisir un orateur. S'il s'agit d'un avocat, celui-ci est limité à un jet de contestation (étape 3). C'est à l'accusé en personne de jouer les autres tests imposés par le déroulement des événements. Si plusieurs accusés sont jugés, ils peuvent désigner un orateur distinct pour chaque phase.
- **Jet d'événement :** lorsque vous lancez le d10 correspondant aux événements, la valeur de disposition du juge ou du jury est ajoutée ou soustraite au total. Les jets supérieurs à 10 ou inférieurs à 1 sont arrondis au résultat le plus proche qu'offre la table. Suivez ensuite les instructions liées à l'événement.
- **Jet de contestation :** les tests opposés sont joués pour gagner les phases primaires (1, 2 et 3). La compétence utilisée figure dans le titre de chaque table. Les tests de connaissances correspondent à la compétence Connaissances académiques (droit), que vous pouvez toutefois remplacer par une compétence de Connaissances générales régionale accompagnée d'un malus de -20%. Les tests joués lors des phases d'interrogatoire/torture et d'ordalie sont joués par le dernier accusé prenant la parole. Si l'orateur était un avocat, déterminez aléatoirement l'accusé qui jouera les tests lors de la phase d'interrogatoire/torture.
- **Modification de la disposition de la justice :** pour chaque phase primaire (1, 2 et 3) remportée par les joueurs, la disposition du juge ou du jury augmente d'un cran. À l'inverse, chaque phase perdue la réduit d'un cran. Le MJ doit donc garder la trace de cette valeur de disposition.
- **Phase suivante :** mettez un marqueur sur la phase en cours de la table (au cas où vous seriez amené à y revenir), puis passez à la phase suivante.

Les joueurs sont invités à faire preuve d'interprétation à chacune des phases du procès, d'autant que le MJ pourra appliquer des modificateurs en fonction de leurs efforts.

Modificateurs de sentence

Un modificateur est appliqué aux jets de sentence (phase 4) en fonction de la gravité du crime. La valeur de disposition du juge ou

TABLE 6-6 : DÉROULEMENT D'UN PROCÈS

Phase 1 : ouverture des débats – test de Connaissances académiques (droit) opposé

1d10	Résultat
1	**Juge ou jury partial :** la disposition de départ de la justice est froide (-1).
2	**Législation surannée :** le PJ doit remporter deux tests de Connaissances et non un.
3	**Jurisprudence archaïque :** le PJ doit également réussir deux tests de Charisme pour remporter la phase.
4	**Juge ou jury impatient :** si le PJ perd le test de Connaissances, passez aux ordalies.
5–6	**Procédure habituelle :** jouez un test de Connaissances tout à fait normal.
7	**Vide juridique :** le PJ passe directement à la phase de contre-accusation s'il réussit le test de Connaissances.
8	**Circonstances inédites :** le PJ peut jouer un test de Bluff non modifié à la place du test de Connaissances.
9	**Amendements récents :** l'accusateur rate automatiquement son test de Connaissances de 20%.
10	**Juge ou jury favorable :** la disposition de départ de la justice est agréable.

Phase 2 : témoins – test de Perception opposé

1d10	Résultat
1	**Témoin surprise :** le PJ doit remporter deux tests de Perception et non un.
2	**Confusion :** le témoin ou avocat du PJ fait machine arrière ; -10% au test de Perception.
3	**Nouvelle preuve :** le PJ doit également réussir un test de Bluff pour remporter la phase.
4	**Menaces sous-jacentes :** si le PJ a remporté la phase 1, la phase 2 prend la forme d'un test d'Intimidation opposé et non de Perception.
5–6	**Procédure habituelle :** jouez un test de Perception tout à fait normal.
7	**Témoin nerveux :** le PJ peut jouer un test d'Intimidation non modifié à la place du test de Perception.
8	**Corruption :** le témoin ou avocat de la partie adverse peut être acheté ; il rate alors automatiquement son test de Perception de 20%.
9	**Vice de forme :** une preuve verbale ou matérielle est irrecevable ; bonus de +10% au test de Perception.
10	**Tradition locale :** le PJ peut passer aux ordalies ou à la contre-accusation s'il réussit le test de Perception

Si le PJ remporte les phases 1 et 2, il peut aussitôt passer à la phase de contre-accusation ou accepter l'acquittement immédiat.
Si le PJ remporte la phase 1 et perd la phase 2, passez à la phase des ordalies.
Si le PJ perd la phase 1 et remporte la phase 2, passez aux conclusions.
Enfin, si le PJ perd les phases 1 et 2, passez à la phase d'interrogatoire/torture.

Phase 2A : ordalies

1d10	Résultat
1	**Saignée :** le PJ est lacéré et perd 1d10 points de Blessures. S'il réussit un test d'Endurance Assez difficile (-10%), il est acquitté.
2–3	**Duel de justice :** le PJ doit affronter son accusateur dans un combat en duel pour décider de l'issue du procès. Chacun peut se faire remplacer par un champion.
4–5	**Charbons ardents :** le PJ doit marcher pieds nus sur des charbons ardents, ce qui lui inflige un coup d'une valeur de dégâts de 2 et réduit sa valeur de Mouvement de 1 point jusqu'à ce qu'il soit soigné. S'il réussit un test de Force Mentale, il est acquitté.
6–7	**Eaux glacées :** le PJ est jeté à l'eau et doit réussir un test de Natation Assez facile (+10%) pour être acquitté.
5–6	**Procédure habituelle :** jouez un test de Perception tout à fait normal.
8–10	**L'épreuve du marteau :** le PJ et son accusateur se voient confier un marteau qui doit être levé bien haut jusqu'à ce que l'un des deux succombe à l'épuisement. Des tests de Force opposés décident du vainqueur de l'épreuve.

Si le PJ passe l'ordalie avec succès, le procès se conclut aussitôt. Dans le cas contraire, passez à la phase de sentence.
La phase d'interrogatoire/torture doit être répétée à trois reprises, sauf si un test de FM raté débouche sur une confession.

Phase 2B : interrogatoire/torture

1d10	Résultat
1	**Tête écrasée :** la tête du PJ est prise dans un étau. Il perd 1d10 points de Blessures. En outre, il doit réussir un test d'Endurance sous peine de perdre 1d10% en Intelligence. Test de Force Mentale Très difficile (-30%).
2	**Maîtresse hérissée de pointes :** le PJ est enfermé dans une sorte de panier hérissé de pointes et perd 1d10 points de Blessures. Test de Force Mentale Difficile (-20%).
3	**Pieds brûlés :** les pieds du PJ sont recouverts de charbons ardents et il perd 1d10/2 points de Blessures. Réduisez sa valeur de Mouvement de 1 point jusqu'à ce qu'il se fasse soigner. Test de Force Mentale Assez difficile (-10%).
4	**Écartèlement léger :** le PJ est étiré sur un chevalet ou entre deux chevaux. Il doit réussir un test de Force Difficile (-20%) sous peine de perdre 1d10 points de Blessures. Test de Force Mentale Moyen (+0%), à ne jouer que si le test de Force est raté.
5	**Épingles et lames :** le PJ est tailladé et piqué ; il perd 1d10/2 points de Blessures. Test de Force Mentale Moyen (+0%).
6	**Poucettes :** les doigts du PJ sont pris dans de minuscules étaux ; il perd 2 points de Blessures. Test de Force Mentale Assez facile (+10%).
7	**Dents arrachées :** le PJ se fait arracher une dent et perd 1 point de Blessures. Test de Force Mentale Facile (+20%).
8	**Supplice de l'eau :** on pince les narines du PJ avant de lui verser de l'eau (ou un autre liquide) dans la bouche. Test de Force Mentale Très facile (+30%).
9–10	**Interrogatoire :** le PJ est interrogé sous la menace de la torture et décide lui-même s'il se confesse ou non.

Si le PJ franchit avec succès la phase d'interrogatoire/torture, revenez à la phase précédente et procédez de manière habituelle. Si le PJ livre sa confession, passez à la phase de sentence.

TABLE 6-6 : DÉROULEMENT D'UN PROCÈS (SUITE)

Phase 2C : contre-accusation

1d10	Résultat
1	**Clause absurde :** le procès reprend à la phase précédente. Le PJ doit réussir un test de Connaissances pour en revenir à la dernière issue. En cas d'échec, le test opposé doit être rejoué, mais pas l'événement de la phase.
2	**Juge ou jury impatient :** le PJ doit réussir un test de Charisme ou passer directement à la phase des ordalies. En cas de réussite, relancez le dé sur cette table. Ce résultat peut être obtenu à de multiples reprises.
3–4	**Objection :** le procès reprend à la phase précédente et se poursuit normalement. Aucune autre contre-accusation ne peut être effectuée.
5–6	**Duel de justice :** le PJ doit affronter son accusateur en combat singulier pour décider de l'issue du procès. Chacun peut se faire remplacer par un champion. Le procès prend fin après le duel.
7–8	**Débat ouvert :** le PJ peut tenter un test de Connaissances opposé pour que le PNJ soit reconnu coupable. En cas d'échec, revenez à la phase précédente et poursuivez normalement.
9	**Témoin :** le PJ peut tenter un test de Renseignement pour que le PNJ soit reconnu coupable. En cas d'échec, le procès prend fin sans condamnation.
10	**Interrogatoire et torture :** le personnage perd 2d10 points de Blessures et doit réussir trois tests de Force Mentale pour échapper à la condamnation. S'il ne fait aucune confession, revenez à la phase précédente et poursuivez normalement. S'il avoue, le procès prend fin.

Phase 3 : conclusions — test de Charisme opposé

1d10	Résultat
1	**Présumé coupable :** le PJ doit remporter deux tests de Charisme et non un.
2	**Seconde lecture :** le procès doit reprendre depuis la phase 1 sous 1d10 jours. Pendant ce temps, le PJ est mis en détention ou placé sous contrôle judiciaire.
3	**Contre-interrogatoire final :** le PJ doit réussir un test de Perception opposé pour en finir avec les conclusions. En cas d'échec, passez à la phase d'interrogatoire/torture.
4	**Détention :** le PJ est placé en détention provisoire pour une durée de 1d10 jours, après lesquels le verdict est rendu.
5–6	**Procédure habituelle :** jouez un test de Charisme tout à fait normal.
7	**Juge ou jury indécis :** le PJ est placé en garde à vue pour une durée de 1d10 jours, après lesquels le verdict est rendu.
8	**Présumé innocent :** le PJ peut passer à la phase des ordalies s'il perd le test de Charisme.
9	**Appel :** le PJ peut rejouer le test de Charisme s'il l'a perdu.
10	**Duel de justice :** si le PJ rate le test de Charisme opposé, un duel peut être ordonné en guise de condamnation. Chacun peut se faire remplacer par un champion.

Si le PJ perd les phases 2 et 3, passez à la sentence. En revanche, s'il les remporte, il est acquitté.

Modificateurs aux tests opposés

Difficulté	Modificateur	Phase 1	Phase 2	Phase 3
Très facile	+30%	Le client peut citer un précédent local pour étayer son affaire.	Des témoins hostiles sont des criminels, des étrangers ou de vulgaires racailles.	L'accusateur est un cultiste connu ou un agent étranger.
Facile	+20%	Le client a passé au moins une semaine à faire des recherches en matière de législation.	Pas de témoins hostiles.	Le statut social du client est supérieur à celui de l'accusateur.
Assez facile	+10%	Le client est membre de la guilde ou Église présidant l'affaire.	Aucune preuve matérielle de la culpabilité du client.	Le client est une personnalité locale populaire.
Moyenne	+0%	—	Pas de circonstances particulières.	—
Assez difficile	-10%	Le client est analphabète.	Pas de témoins à l'appui.	Le client a déjà été condamné.
Difficile	-20%	Le client a tenté de résister à son arrestation.	Preuves matérielles indiscutables de la culpabilité du client.	Client accusé de collusion avec le Chaos.
Très difficile	-30%	Le client a été pris la main dans le sac par les autorités.	De nombreux témoins crédibles ont assisté au crime.	Le client est un cultiste notoire ou un agent étranger.

TABLE 6-6 : DÉROULEMENT D'UN PROCÈS (SUITE)

Phase 4 : sentence

1d10	Résultat
1	**Exécution :** le PJ est pendu, décapité, brûlé vif ou emmuré. Des points de Destin peuvent tout de même être dépensés pour échapper à l'exécution.
2	**Mutilation :** le PJ est privé d'un membre, qu'il s'agisse d'un doigt, d'une main ou d'un bras selon la gravité et la nature de son crime.
3	**Incarcération :** le PJ est emprisonné pour une durée proportionnelle à son crime, 1d10 ans ou à perpétuité.
4	**Bannissement :** le PJ est banni de la région et ne doit jamais y remettre les pieds, sous peine de mort. Cette sentence ne vaut que pour les autochtones ; pour les étrangers, relancez le dé.
5–6	**Exhibition publique :** le PJ est mis au pilori ou au gibet pendant 1d10 jours.
7–8	**Fouet :** le PJ reçoit 1d10x10 coups de fouet, subissant un coup d'une valeur de dégâts de 1 par tranche de 10 coups.
9–10	**Amende :** le PJ reçoit une amende dépendant de la gravité du crime, entre 5 et 50 co habituellement. Somme payable à la victime, guilde ou cour selon le crime.

TABLE 6-7 : MODIFICATEURS DE SENTENCE

Gravité	Exemples	Modificateur de sentence
Crime mineur	Petit larcin, agression, blasphème, vandalisme	+4
Crime majeur	Larcin, meurtre, incendie, hérésie, sorcellerie, contrebande	0
Crime grave	Culte du Chaos, trahison impériale, meurtres en série	-4

jury est ensuite ajoutée à ce chiffre. Les jets de 11+ sont arrondis à 10, alors que les résultats de 0 ou moins sont arrondis à 1.

Exemple de procès

Kurt, Clem et Hilda sont accusés du meurtre de deux gardes de Delberz. En fait, ils ont agi en état de légitime défense, mais le troisième garde (qui a réussi à prendre la fuite) a raconté une tout autre histoire. Les PJ ont engagé un avocat, Herbert Finkelstein, chargé de les représenter.

Phase 1 – Ouverture des débats

Les joueurs font de Herr Finkelstein leur orateur, car aucun d'entre eux n'a la compétence Connaissances académiques (droit). Le jet d'événement donne un 7 ; vide juridique. Le MJ prévient les joueurs qu'à Delberz, les officiels qui fuient une scène de crime peuvent être accusés de désertion. Le test opposé de cette phase est maintenant effectué, mais les PJ subissent un malus de -30% parce qu'ils ont été pris la main dans le sac par les autorités. Herr Finkelstein obtient un 12, ce qui lui confère 1 degré de réussite car sa compétence de Connaissances académiques modifiée est de 26 (56% moins 30%). L'avocat général rate quant à lui le jet et obtient 2 degrés d'échec, si bien que les joueurs décident de lancer aussitôt une contre-accusation contre le garde. La disposition du juge est maintenant agréable (+1) envers les PJ car ils ont remporté cette phase.

Phase 2C – Contre-accusation

Une fois encore, les joueurs font de Herr Finkelstein leur orateur. Le MJ obtient un 6 pour l'événement de cette phase, poussé à 7 en raison de la disposition du juge. Les débats sont ouverts et les différents avocats jouent leur test de Connaissances académiques (droit) opposé. Cette fois, c'est l'avocat général qui l'emporte et le procès reprend à la fin de la phase 1. La disposition du juge retombe à neutre (+0).

Phase 2 – Témoins

Les joueurs désignent Hilda comme oratrice, car c'est elle qui dispose de la meilleure Perception. Le dé d'événement donne un résultat de 1 ; témoin surprise. Le MJ informe les joueurs qu'un gamin des rues a assisté au combat depuis une ruelle, et qu'il a été appelé à témoigner contre eux. Hilda doit maintenant gagner deux tests de Perception opposés. Elle bénéficie d'un bonus de +10% en raison du manque de preuves matérielles, mais subit un malus de -10% car elle n'a pas de témoin, si bien que le modificateur est de… +0%. Hilda remporte le premier test de Perception contre l'avocat général, mais elle perd le second. La disposition du juge est maintenant froide (-1) et Hilda doit subir une ordalie pour prouver l'innocence des PJ.

Phase 2A – Ordalies

Le MJ obtient un 6, réduit à 5 en raison de la disposition du juge. Hilda va donc devoir marcher sur des charbons ardents, perdre 2 points de Blessures et réduire sa valeur de Mouvement de 1 point. Elle rate ensuite son test de FM, si bien que le groupe est condamné pour meurtre. La disposition du juge est maintenant hostile (-2).

Phase 4 – Sentence

Le modificateur appliqué à la sentence est de -2 (crime majeur +0, disposition du juge -2). Le MJ obtient un 5, réduit à 3, et les PJ sont condamnés à la prison à vie. Sans doute ont-ils tout intérêt à commencer à préparer un plan d'évasion…



CHAPITRE VII : SARTOSA, LA CITÉ DES PIRATES

Par Eric Cagle

La cité franche de Sartosa est bien connue pour être un repaire de pirates et de brigands de tout poil, un refuge où l'on accueille sans poser de questions tous ceux qui veulent se soustraire aux pouvoirs en place du Vieux Monde. C'est un endroit terriblement dangereux, où des pirates ivres n'hésitent pas à enrôler de force les individus sans méfiance, où chaque heure connaît son lot de duels et de bagarres de taverne, où les docks crasseux et surpeuplés sont infestés de coupe-jarrets et de tire-laine à l'affût de proies faciles Pourtant, malgré tous ces périls, un aventurier suffisamment coriace et doté d'une indomptable volonté de survivre peut non seulement subsister, mais également faire fortune, débarrassé du joug écrasant des impôts iniques, de la noblesse autoritaire et des contraintes de lois draconiennes À partir des rivages de Sartosa, de fabuleuses contrées exotiques sont à portée de main, depuis l'Arabie, au sud, jusqu'à l'immense continent qui s'étend audelà du Grand Océan, en passant par les Principautés Frontalières, à l'est.

En résumé, Sartosa est certainement l'endroit idéal pour partir en quête d'aventures.

LES AUTORITÉS EN PLACE

La cité de Sartosa n'est soumise à l'autorité d'aucun roi, comte ou maire. Les prêtres et les sorciers n'y tiennent pas conseil afin d'offrir le secours de leur sagesse. On n'y trouve aucune aristocratie qui vaille la peine d'être mentionnée. Sartosa est gouvernée par une seule puissance : celle des pirates.

En théorie, à Sartosa, chacun bénéficie des mêmes libertés, mais ces libertés sont le produit de l'anarchie et ne s'accompagnent d'aucun droit, ou presque, si ce n'est celui que procurent la force et la volonté d'en user. En pratique, tous les citoyens de Sartosa doivent allégeance et services à leurs supérieurs dans la hiérarchie sociale. Au sommet de cette échelle trônent les seigneurs pirates, des capitaines «à la retraite» qui se sont arrogé les privilèges de la noblesse et des riches oisifs.

Une cité véritablement libre

Pour le meilleur ou pour le pire, Sartosa est presque absolument affranchie des intrigues politiques qui sont le lot commun dans les autres cités-états de Tilée. En plus de son statut de «cité franche», qui lui offre une complète indépendance face à toutes les organisations politiques, les individus y jouissent d'une liberté d'action considérable. Malgré l'anarchie généralisée et le manque à peu près total de législation, la population se conforme tout de même aux règles du «code de la Piraterie». La ville est considérée comme un terrain neutre par tous les pirates des mers et des océans. N'importe quel capitaine peut venir s'amarrer à ses jetées sans craindre d'être arrêté ou abattu par les représentants de l'ordre au moment où il posera le pied à terre ; néanmoins, cela ne signifie pas qu'il n'aura pas à affronter ses rivaux si d'aventure ceux-ci se trouvent à quai en même temps que lui.

Le code de la Piraterie

Le soi-disant «code de la Piraterie» est la seule réglementation qui ait cours à Sartosa. Il met à la fois l'accent sur la liberté individuelle et sur la loyauté qu'un individu doit à son capitaine, ses compagnons d'équipage et son navire (dans cet ordre). Tous ne s'y soumettent pas, mais il est suffisamment bien connu pour que tous les habitants de la ville soient avertis de ses différentes règles, ne serait-ce que pour sauvegarder leur peau.

Lorsqu'un homme en tue un autre, on considère qu'il est dans son droit si son honneur a été bafoué de quelque manière que ce soit bien que, dans la plupart des cas, «la force prime sur le droit». En revanche, il ne faut pas oublier que le fait de tuer un homme en pleine rue dans une ville gouvernée par des pirates vous expose généralement aux représailles de ses camarades de bord et la plupart des gens sont conscients des conséquences que peuvent entraîner de telles actions. Vous trouverez ici l'énoncé de certaines des règles non écrites du code. Ces règles peuvent toutefois être interprétées de mille manières différentes et il est toujours possible de les déformer à loisir (pour autant que vous soyez capable de convaincre vos interlocuteurs que c'est vous qui êtes dans le vrai).

- Chaque homme doit obéir aux ordres de son capitaine et de ses officiers.
- Un homme d'équipage a le droit de défendre sa personne ainsi que son honneur.
- Un homme peut en défier un autre en duel loyal, mais c'est son adversaire qui aura le choix des armes. Personne ne pourra s'interposer avant que l'un des deux adversaires ne soit mort ou ne se soit avoué vaincu.
- Le butin sera partagé de la manière suivante: 1 part pour chaque homme d'équipage; 3 parts pour le capitaine; 2 parts pour le maître charpentier, le maître d'équipage et le canonnier.
- Quiconque tente de déserter sera abandonné sur une île déserte avec pour seul viatique une arme et une gourde d'eau.
- Quiconque fait preuve de paresse ou néglige de nettoyer ses armes sera privé de sa part au prochain butin.
- Quiconque frappe un membre de l'équipage aura le dos tanné de 40 coups de fouet appliqués sur la peau nue.
- Chacun a le droit de voter lors des décisions importantes.
- Quiconque sera surpris en train de voler un autre membre d'équipage aura les oreilles et le nez fendus avant d'être abandonné à terre.
- Pour avoir fait monter une femme à bord sous un déguisement, le châtiment est la mort.
- Nul ne pourra quitter l'équipage avant que chacun de ses membres n'ait amassé la somme de 500 co.
- Aucun homme d'équipage n'est autorisé à fraterniser avec des sorciers ou d'autres pratiquants des arts sombres.

Les seigneurs pirates

Tous les pirates, ou presque, rêvent de découvrir un trésor qui leur permettra de se retirer à Sartosa pour y vivre fastueusement en riches aristocrates. Les capitaines les plus prospères achètent ou se font bâtir de vastes villas au cœur de la ville ou parmi les collines rocheuses qui forment les contreforts du mont Ertinia. Certains abandonnent totalement la piraterie et vendent tous leurs navires, tandis que d'autres préfèrent conserver le contrôle de leurs affaires qu'ils dirigent comme un commerce ordinaire. Quelle que soit leur préférence, ces seigneurs pirates mènent l'existence de tous les riches oisifs du monde.

En tant que citoyens les plus riches et les plus influents de Sartosa, les seigneurs pirates endossent souvent le rôle de dirigeants officieux de la ville: ils arbitrent les disputes et émettent des «suggestions» qui auraient force de loi dans d'autres contrées. Cependant, la plupart du temps, ils ne demandent pas mieux que de laisser les Sartosiens gérer leurs propres affaires comme ils l'entendent. La concurrence et les rivalités sont rudes entre seigneurs pirates et certains d'entre eux nourrissent de solides rancunes à l'égard de leurs confrères. Ils sont toutefois conscients qu'ils n'ont aucun intérêt à rompre le statu quo et évitent donc d'entrer en guerre ouverte. Ils préfèrent régler leurs éventuelles «difficultés» par personne interposée, au moyen d'assassinats discrets et de toutes sortes de manœuvres plus ou moins frauduleuses.

La piraterie est la raison d'être de Sartosa et l'île accueille à bras ouverts tous ceux qui se conforment au code de la Piraterie. Bien qu'il existe une modeste économie basée sur les produits de la mer, la construction de navires, la fabrication de cordages et autres activités similaires, l'essentiel des finances et des marchandises qui alimentent Sartosa proviennent du pillage des vaisseaux marchands qui sillonnent la mer Tiléenne ou des petites villes côtières mal défendues qui jalonnent ses rivages.

LORD FERDINAND RACKHAM

Lord Ferdinand Rackham, qui s'est lui-même décerné ce titre, est un excellent exemple de ce que peuvent être les seigneurs pirates de Sartosa. Après quelque trente années passées à écumer les mers, il s'est retiré dans sa somptueuse villa, au cœur de la cité. Bien qu'il ne mette jamais le pied sur le pont d'aucun de ses bateaux, lord Rackham est resté très actif dans la conduite de ses affaires. Il est constamment à l'affût de renseignements susceptibles de mener ses trois vaisseaux, le *Vigilant*, le *Tritonus* et la *Sombre Marie*, vers de possibles proies. Comme la plupart des autres seigneurs pirates, lord Rackham aime à se donner les apparences de la noblesse malgré l'allure vulgaire et le vocabulaire très cru qu'il a conservés de ses longues années de mer.

Lord Ferdinand Rackham

Race: humain
Carrière: Aristocrate (ex-Capitaine de navire, ex-Officier en second, ex-Marin)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
56%	51%	51%	50%	51%	56%	64%	65%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	19	5	5	4	0	2	0

Compétences: Canotage, Charisme, Commandement +10%, Commérage +10%, Connaissances académiques (généalogie/héraldique, stratégie/tactique +10%), Connaissances générales (Empire, Norsca, Pays Perdu, Principautés Frontalières, Tilée +10%), Dressage, Escalade, Esquive +10%, Évaluation, Intimidation, Jeu, Langue (bretonnien, norse, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Métier (cartographe, charpentier naval), Natation, Navigation +10%, Perception, Résistance à l'alcool
Talents: Acuité auditive, Combat de rue, Combattant virevoltant, Coups puissants, Désarmement, Dur à cuire, Éloquence, Grand voyageur, Maîtrise (armes d'escrime), Orateur né, Parade éclair, Résistance aux maladies, Sixième sens
Armure: armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: rapière de qualité exceptionnelle
Dotations: flacon d'alcool fort, longue-vue, plusieurs navires, atours de noble de qualité exceptionnelle, divers bijoux pour une valeur de 500 co, une sacoche contenant 800 co



Les mercenaires

Tous les habitants de Sartosa ne sont pas des pirates : la seconde catégorie de citoyens, en terme de nombre, se compose de mercenaires. À ce que l'on dit, tout homme possédant au moins une massue et la volonté de s'en servir peut trouver du travail dans l'une des nombreuses sociétés de mercenaires de Sartosa. On y croise d'anciens soldats impériaux, des chevaliers bretonniens en disgrâce, des nains errants tueurs de trolls, des piquiers tiléens et des bretteurs estaliens, tous à la recherche d'un emploi. La plupart finissent par se faire embaucher comme gardes du corps par les plus riches capitaines ou comme marins sur des vaisseaux pirates.

Pour faire face à la demande en hommes d'armes, plusieurs sociétés de mercenaires se sont constituées un peu partout et il est possible d'y trouver du travail sans grandes difficultés. Quelques-unes ont conclu des « contrats d'exclusivité » avec l'une ou l'autre des cités-états tiléennes, dont certaines engagent parfois des armées entières pour mener certaines de leurs campagnes. Ces sociétés n'hésitent pas à s'affronter avec la dernière brutalité lorsqu'il s'agit de s'assurer les services de nouvelles recrues et il n'est pas rare qu'elles aillent jusqu'à se lancer dans des guérillas plus ou moins ouvertes contre leurs concurrentes. Désireux de rester en dehors des intrigues des diverses sociétés, certains mercenaires préfèrent voler de leurs propres ailes. Il y a suffisamment de travail pour tout le monde, mais un mercenaire solitaire court toujours le risque de se faire « engager » de force par l'une ou l'autre de ces sociétés, particulièrement s'il a la réputation d'être efficace.

Les cités-états de Tilée

Les nobles tiléens ne détiennent aucun pouvoir légal ou autorité sur Sartosa, mais ils n'en exercent pas moins une influence considérable sur l'économie de la cité pirate et on peut dire, de manière assez ironique, qu'ils sont ses principaux partenaires commerciaux. Il est de notoriété publique que les nobles et les marchands des cités-états utilisent fréquemment des pirates pour transporter leurs cargaisons, garder leurs propres navires ou attaquer les vaisseaux de leurs concurrents, bien que tout le monde nie qu'une telle chose ait pu arriver lorsqu'elle se produit. Il n'est pas exceptionnel que des aristocrates, leurs intermédiaires ou de riches marchands se rendent à Sartosa afin de s'assurer les services d'un capitaine et de son vaisseau pour toutes sortes d'affaires aussi illégales que frauduleuses. Cependant, quoi qu'en dise la légende, il n'existe guère de code d'honneur chez les brigands et il n'est pas rare qu'un navire pirate se retourne contre ses employeurs pour piller les vaisseaux du noble tiléen qu'il était justement chargé de protéger. Malgré tout, pour chaque route maritime interdite par la marine tiléenne, une nouvelle route s'ouvre car les profits du commerce illégal sont trop alléchants pour que tout le monde puisse résister à l'appât du gain.

Au fil des siècles, irritées par les abus des pirates, les cités-états ont plusieurs fois tenté d'assiéger Sartosa, mais toutes leurs tentatives ont échoué. Chaque fois que cela s'est produit, les pirates se sont unis, ont constitué un imprenable rempart de galions et de cotres et ont décimé toutes les flottes qui se présentaient.

L'ÎLE DE SARTOSA

L'île elle-même est un promontoire rocheux, escarpé, qui naquit il y a bien des années de l'éruption d'un volcan à présent (quasiment) en sommeil, le mont Ertinia. Elle est en permanence balayée par des vents alizés réguliers, soufflant de l'ouest, qui créent un courant constant très apprécié des pirates qui ont élu domicile dans ces eaux. On trouve peu de plages ou de hauts-fonds autour de l'île ; les murailles de ses falaises de calcaire poreux dominent la mer, s'élevant à des hauteurs qui peuvent aller de quelques mètres à plusieurs dizaines de mètres. Ces falaises sont truffées d'innombrables cavernes, tunnels et crevasses, pour la plupart accessibles depuis la mer, qui en font le repaire favori des pirates qui souhaitent établir de petites bases d'opération privées à l'écart de la cité. Seules quelques grottes, parmi les plus vastes et les plus proches de Sartosa, ont été complètement explorées. Les marins parlent de plusieurs grandes cavernes qui resteraient encore à découvrir et toutes sortes de rumeurs et d'histoires invraisemblables circulent au sujet des trésors, des monstres et des secrets interdits qui y seraient dissimulés.

Grâce au mont Ertinia, l'île est extrêmement fertile, mais le travail de la terre y est très difficile à cause de l'abondance de roches et de petits cailloux. La plupart des fermes sont proches de la cité mais on en trouve quelques-unes disséminées sur l'île ; elles produisent essentiellement du raisin, des olives et du blé. La superficie relativement modeste de ces fermes et l'insatiable appétit des pirates obligent la population de Sartosa à importer la plus grande partie de ses produits alimentaires. La plupart des fermiers sont obligés de se placer sous la « protection » d'un ou plusieurs seigneurs pirates qui s'approprient une large portion de leur récolte mais qui, en échange, les protègent des attaques des brigands, toujours à l'affût d'une bonne occasion de remplir les cambuses de leurs bateaux.

Les eaux environnantes sont extrêmement poissonneuses ; on y pêche sans le moindre effort une abondance de poissons, de poulpes, d'huîtres et de palourdes. Ces richesses marines constituent la principale ressource alimentaire de la population car les marchands honnêtes qui osent venir jusqu'à Sartosa pour commercer ne sont pas très nombreux. Les eaux peu profondes qui s'étendent autour de la cité et le long de la côte nord-ouest de l'île abritent également de nombreux bancs d'huîtres perlières. En vérité, les magnifiques perles fines que l'on y récolte constituent l'un des principaux produits d'exportation de Sartosa. La récolte de ces perles,

une activité déjà dangereuse en elle-même, le devient doublement à cause des pirates en quête de profits faciles. Pour pouvoir continuer à exercer leur métier, la plupart des pêcheurs de perles acceptent à contrecœur la protection d'un certain nombre de pirates ou de factions criminelles… en échange d'une substantielle portion de leurs revenus, naturellement.

Le mont Ertinia, les dieux et Jack des Sept Mers

Sartosa est née de l'éruption d'un énorme volcan, le mont Ertinia, qui surgit des fonds océaniques il y a d'innombrables millénaires. L'un des contes les plus populaires de Sartosa raconte que l'île est apparue lorsqu'un jeune marin perdu en mer à la suite du naufrage de son navire supplia les dieux de le sauver en leur promettant en échange sa foi et sa fidélité éternelle. Aucun des dieux ne lui répondit, à l'exception de Ranald le Roublard qui lui accorda son sauvetage en laissant tomber dans les vagues une goutte de flammes et de lave en fusion qui fit monter une île au-dessus des flots. Hélas, cette arrogante intervention suscita la colère de Manann, le dieu des Mers. Afin d'apaiser sa fureur, Ranald ordonna au marin de les honorer tous les deux, Manann et lui, par des offrandes d'or et de butin. Ne voyant aucun autre moyen de satisfaire à cette demande, le marin se fit pirate afin de payer sa dette et devint le plus célèbre de tous les pirates du monde : Jack des Sept Mers. De très nombreuses fables racontent les exploits de Jack des Sept Mers et certains le considèrent comme un aspect de Ranald lui-même.

Aujourd'hui le mont Ertinia est presque complètement en sommeil. De temps à autre, il émet un énorme panache de vapeur et de cendres qui retombent parfois sur la cité déployée au-dessous de lui. Les habitants de Sartosa sont particulièrement fiers de leur volcan dont la silhouette domine le paysage et ils le considèrent comme une sorte de saint patron. Lorsqu'ils aperçoivent le volcan sur l'horizon, les marins qui reviennent vers les rivages sartosiens ont coutume de verser une rasade de rhum dans les vagues en accompagnant cette offrande d'un salut rituel : *« Ertinia en vue ! »*

LA CITÉ DE SARTOSA

La cité de Sartosa s'accroche à son île rocailleuse, au sud de la péninsule Tiléenne. Comme la ville est le site le plus remarquable de l'île, la plupart des voyageurs les désignent toutes les deux du même nom. Étant donné la distance qui la sépare des autres cités-états tiléennes, Sartosa n'est quasiment pas mêlée aux imbroglios politiques qui agitent le continent. Bien que son éloignement puisse présenter un certain nombre d'avantages, cette distance, ainsi que la réputation plutôt louche de la cité, découragent la plupart des colons de venir s'y installer, en dehors des pirates qui en ont fait leur port d'attache évidemment.

Malgré son statut de ville, la population autochtone de Sartosa est relativement peu nombreuse et ne peut rivaliser en nombre avec celles des autres cités, à part lorsque les pirates y font relâche, durant un mois à peu près, afin d'y dépenser leur or mal acquis. C'est une cité faite de bric et de broc, un empilement de quartiers accolés les uns aux autres au fil d'innombrables siècles par des individus appartenant à de nombreuses races et cultures différentes. Les maisons qui bordent les rues offrent un panorama bigarré, une débauche de styles, de couleurs et de formes variés, où de belles villas de stuc blanc à toits de tuiles rouges voisinent avec des masures faites de bois flotté et de vieille toile à voile. Dans le plus ancien quartier de la cité, on trouve même quelques bâtiments en pierre de taille, incroyablement anciens, qui ne sauraient avoir été conçus par un esprit humain. Nul ne sait quels furent les bâtisseurs de ces étranges édifices ni quelle était leur destination première.

Les habitants de Sartosa sont aussi bariolés et disparates que les éléments qui composent son architecture. Des Tiléens de souche se promènent au coude à coude avec des mercenaires norses, tandis que des gens de l'Empire cherchent querelle à des Bretonniens. On croise même parfois des individus à l'allure encore plus exotique, dont la couleur de peau et l'accent étranger trahissent les origines lointaines.

Le rocher de Jack des Sept Mers

Un spectacle insolite accueille les navires qui entrent dans la baie des Pirates, le port de Sartosa. Une grande statue grossièrement sculptée, représentant Jack des Sept Mers, se dresse sur un petit affleurement rocheux situé en plein milieu de la baie, le regard tourné vers le septentrion. Cette statue de 7 mètres de haut représente un homme tenant un grand sac en main. Personne ne sait qui a bien pu réaliser cette effigie, mais pour autant que quiconque puisse s'en souvenir, elle a toujours été là. Ce n'est pas un travail d'une grande finesse et les traits de son visage sont difficiles à discerner, même de près. En plus de cela, d'étranges symboles sont gravés sur le devant et l'arrière de la sculpture et personne n'a jamais pu déterminer quelle pouvait être leur signification. Cette statue est très aimée des pirates et de la population et les marins ont coutume de se rendre en canot jusqu'au rocher afin de déposer des offrandes à ses pieds avant de s'embarquer pour un long voyage.

Tous les quatre ou cinq ans, des rumeurs selon lesquelles la statue serait bien différente de ce qu'elle paraît se mettent à circuler dans les tavernes : on raconte qu'un trésor serait enterré sous ses pieds ou que les étranges symboles seraient en réalité une carte ou encore qu'elle s'animerait lors de certains jours particuliers. Bien sûr, il se trouve toujours quelques écervelés pour écouter ces boniments et certains n'hésitent pas à aller jusqu'au rocher pour essayer de creuser sous les pieds de la statue dans l'espoir de découvrir ce qui est censé y être dissimulé. Jusqu'à présent, personne n'a jamais eu la chance d'y trouver quoi que ce soit et tous ceux qui se font prendre se font généralement étriller, si ce n'est pire, car la population tout entière considère la statue comme la mascotte et la protectrice de la cité.

La falaise

Sartosa est une cité verticale. Sa partie basse s'étend le long du rivage qui longe le pied d'une falaise montant à près de trente-cinq mètres de hauteur. Pour grimper jusqu'au sommet de cette falaise, les citoyens de Sartosa ont élevé un prodigieux labyrinthe de passerelles et d'échafaudages accrochés à la paroi de pierre. Plusieurs maisons s'agrippent également à la paroi, au milieu de cette forêt de planches, de perches et de madriers. Certaines demeures sont même directement creusées dans le calcaire poreux de la falaise. La plupart ne sont que des tanières sordides mais quelques-unes, généralement les plus anciennes, sont de somptueuses résidences richement aménagées.

Dans la journée, la circulation est très dense sur les étroites passerelles de ces échafaudages et elle peut même devenir dangereuse lorsque l'on y croise des conducteurs de bestiaux qui mènent leurs vaches ou leurs chevaux vers le sommet de la falaise. Le vent de mer qui souffle en permanence forcit parfois, cinglant la falaise de féroces bourrasques qui rendent les déplacements encore plus risqués. En dépit de ces périls, les gens de Sartosa s'accommodent très bien de leur situation et se moquent sans vergogne des nouveaux venus lorsqu'ils doivent escalader les hauteurs vertigineuses de leurs

LE MANTEAU DE NUIT

S'il est vrai que le Manteau de Karloff ne peut être percé par la pointe d'une épée ni être porté par l'un des monstres des territoires du Chaos, il est également vrai qu'il n'a jamais été roussi par aucune flamme, mais ce sont là les moindres de ses particularités. Ce manteau est bien plus qu'un simple vêtement. C'est un pan de l'histoire à lui tout seul. Pour dire le vrai, bien peu de gens connaissent le secret que je suis sur le point de vous raconter, alors gardez-le bien.

Placée dans l'ourlet de ce manteau par les mains d'une fragile demoiselle de Sartosa et écrite dans un langage depuis longtemps oublié que seuls quelques moines aveugles sont encore capables de déchiffrer, se dissimule une prophétie qui annonce la fin des temps et un secret si terrible qu'il pourrait faire s'effondrer la voûte du ciel elle-même.

Ceux qui sont capables de comprendre mes paroles savent que je n'abuse pas de poésie par simple amour de la tragédie.

Cette prophétie ne se trouve qu'en un seul endroit, mais elle a fait l'objet de tant d'histoires, de fables et de signes confirmés par des faits que je ne peux prétendre à la comprendre en totalité. Cependant, vous pouvez me croire lorsque je vous dis ceci : ces présages augurent bien mal de l'avenir des hommes.

Voici ce que nous conte cette histoire. Un homme-bête s'élèvera un jour des territoires du Chaos. Il prendra la tête d'armées immenses dont le tonnerre fera trembler la terre. Il brandira une épée de pure vilenie et de pure haine et il écrasera ses ennemis avec une fureur si grande que notre esprit est incapable de se la représenter. Sa puissance ne lui sera pas contestée et aucune opposition ne se dressera devant lui.

Pourtant les prouesses de cet homme-bête ne s'arrêteront pas là et ce n'est pas par elles que lui viendra sa renommée.

Nenni.

Ses prouesses se mesureront à l'aune de ce qu'il deviendra.

Ainsi que nous l'apprend l'oracle, il se rendra maître des terres des hommes et des nains et des rats et de toutes les bêtes petites et grandes. Chaque créature vivante et mort-vivante deviendra son esclave. Il grandira en taille, il grandira en force et ses hordes grandiront en nombre. Il deviendra l'ennemi de toute chose, de la moindre pensée, du moindre désir.

C'est alors qu'il s'assiéra sur le trône de toutes les royautés.

Il sera le Destructeur,

Le démoniaque exterminateur de tout ce qui existe,

Le dernier et l'ultime démon, le Buveur de Vie.

Et quand les terres des vivants auront été broyées sous son sabot de bouc, il fendra le ciel en deux et revendiquera le titre ultime, celui de la Mort.

Alors les cieux, ensanglantés par sa main,

Crieront grâce et ne trouveront nulle pitié.

Les nuages vireront au noir dans cette mortelle orgie

Et les dieux mourront tous, à l'exception d'un seul.

N'imaginez pas qu'il s'agit simplement des litanies démentes d'un misérable prédicateur de rue. Je ne suis pas l'un de ces charlatans qui ne cherchent qu'à vous escroquer de quelques pièces. Je suis venu vous apporter la véritable prophétie de la fin des temps. Croyez-le ou pas, mais respectez mes paroles et sachez que je ne suis pas là pour vous narrer cette histoire comme le ferait un pauvre aïeul avide de l'affection de ses petits-enfants.

Ces paroles sont inscrites dans le Manteau de Nuit. Si vous ne pouvez accorder foi à mes paroles, alors peut-être auriez-vous intérêt à rendre visite aux moines de Mordheim et à leur en demander lecture.

échafaudages branlants. Au fil des siècles, toutes sortes de cordes, de filets et d'équipements de sûreté ont été ajoutés aux passerelles et aux échelles ; en cas de chute, il est possible de se rattraper à l'un de ces filets, cordages ou autres supports à l'aide d'un **test d'Agilité Assez difficile (-10%)**, nécessaire pour éviter une chute mortelle en direction des rues crasseuses qui serpentent loin au-dessous.

Une fois au sommet de la falaise, le visiteur découvre le panorama du reste de la ville déployée parmi une succession de collines rocheuses et peu élevées. La cité est beaucoup moins surpeuplée au sommet de la falaise et c'est là que l'on peut voir les belles demeures, les villas et les manoirs des seigneurs pirates.

La rue de la Jambe de Bois

La principale artère de Sartosa est connue sous le nom de rue de la Jambe de Bois et elle constitue à elle seule une sorte de « quartier ». C'est une avenue sinueuse et tortueuse qui longe le contour du bas de la falaise délimitant les bas quartiers de la ville. La rue de la Jambe de Bois est bordée de maisons délabrées et d'échoppes de tanneurs, de poissonniers, de forgerons d'armes et de dizaines de tavernes et d'auberges. Partout, des vendeurs de nourritures diverses et variées crient à qui mieux mieux pour vanter les mérites de leurs fricassées et victuailles de nature souvent douteuse. Des jongleurs et des bateleurs essayent tant bien que mal de gagner quelques sous en évitant de se faire rosser par les pirates avinés qui n'apprécient pas toujours leurs cabrioles.

Le Terrier dans la Falaise

Le *Terrier dans la Falaise* est une taverne notoirement dangereuse, assez appréciée des pirates. C'est vraiment l'endroit où aller pour s'acoquiner avec un équipage ou conduire une affaire illicite de quelque nature qu'elle soit. Le *Terrier* est installé à l'intérieur d'une grotte naturelle qui s'ouvre dans la falaise, au-dessus de la rue de la Jambe de Bois. Dans la journée, elle ne paraît guère différente de n'importe quelle autre résidence ou bâtisse, mais dès la tombée du jour des torches et des lanternes sont allumées le long des passerelles et illuminent les bâches et les auvents qui décorent sa devanture. La musique est fournie par un aveugle qui joue de l'orgue de barbarie en essayant de couvrir les voix des ivrognes qui beuglent leurs chansons de mer tandis que les soubrettes dansent au son de ce charivari, pour la plus grande joie de la clientèle. Grecco, le propriétaire des lieux, prépare de savoureux ragoûts de porc, de poisson ou de volaille pour ses clients sous les yeux de son ara écarlate qui hoche la tête en rythme. Grecco a le don de se souvenir des noms et des visages de tous ceux qui visitent son établissement et il sait presque tout ce qui se passe dans la cité.

Les docks

À Sartosa, on trouve d'innombrables docks et mouillages où s'ancrent les navires pirates, les vaisseaux marchands et les bateaux de

pêche. Les docks fourmillent d'activité en permanence, quelle que soit la saison, de jour comme de nuit; les équipages y arrivent et en repartent, les débardeurs chargent et déchargent les marchandises, les pêcheurs se préparent pour la prochaine journée ou débarquent le produit de leur pêche précédente. Bien que certains docks soient mieux fréquentés que d'autres, aucun n'est particulièrement sûr pour les naïfs ou les individus non avertis. Seul un imbécile aurait l'imprudence de s'y promener sans avoir au moins un poignard en poche et la plupart des gens n'hésitent pas à faire étalage de leurs armes afin de dissuader les agresseurs éventuels.

Les docks sont divisés en plusieurs zones, chacune avec son atmosphère caractéristique, ses conditions de mouillage spécifiques et ses propriétaires. En abordant pour la première fois à Sartosa, tout capitaine court le risque d'aboutir au «mauvais» dock et de subir toutes sortes d'inspections injustifiées et de harcèlements divers de la part des brutes qui contrôlent le quai où il s'est amarré, en plus de se voir extorquer des taxes d'amarrage exorbitantes. Ces docks changent souvent de mains et au retour de l'un de leurs voyages les capitaines qui ont l'habitude de traiter avec une catégorie particulière de canailles peuvent très bien découvrir que leurs docks favoris sont passés sous le contrôle d'un nouveau forban.

Les docks de l'Homme Mort

Considérés de tous comme le pire mouillage de Sartosa, les docks de l'Homme Mort sont le lieu où viennent s'amarrer les navires des capitaines les plus méprisés. En plus des pirates et de quantité d'autres gredins, on y croise également les plus pauvres des pêcheurs et pêcheurs de perles, ainsi que toute une population de misérables qui triment jour et nuit pour gagner à peine de quoi survivre. Les jetées de planches branlantes des docks de l'Homme Mort sont le refuge des individus les plus durs et les plus désespérés. Ironiquement, c'est pourtant l'un des lieux de la cité où il est le plus facile de trouver du travail.

Les docks de l'Homme Mort possèdent quatre grandes jetées, toutes dans un état déplorable. Bien qu'elles soient suffisamment longues pour accueillir les plus gros navires, la plupart des capitaines qui possèdent ce genre de vaisseaux peuvent se permettre d'aller s'amarrer ailleurs. Ces docks sont sous la protection d'un Tiléen brutal, un certain Donato Buccina. À moins d'un arrangement d'une nature ou d'une autre ou d'avoir réussi à marchander avec lui, Buccina exige une taxe de 1 co par pied de longueur pour chaque navire à quai. Il se désintéresse le plus souvent des pêcheurs les plus pauvres et les plus misérables, bien qu'il ordonne de temps à autre à ses sbires d'en rosser quelques-uns afin de renforcer sa domination sur cette partie des docks.

À l'extrémité de chacune des jetées se trouve une sorte de point de rencontre où tout le monde peut aller chercher un emploi, soit sur les divers navires qui se trouvent là, soit comme débardeur, soit dans l'une des quelques entreprises commerciales de l'endroit. Ce sont généralement des travaux éreintants, mais ils permettent aux indigents qui végètent ici de se procurer les quelques cliquets nécessaires à leur prochain repas. En plus de ces emplois légaux, les capitaines pirates sont toujours à l'affût de recrues potentielles et il n'est pas rare de voir passer leurs groupes de rabatteurs en maraude. Bien que l'esclavage soit considéré d'un très mauvais œil dans cette ville (les citoyens de Sartosa sont jaloux de leur liberté et considèrent l'esclavage comme la pire des ignominies), les «serviteurs assujettis» sont légion sur les docks de l'Homme Mort; on les voit courir en tous sens parmi les jeunes matelots et les autres serviteurs, pressés d'accomplir les tâches et les corvées que leur confient leurs maîtres.

Regina Bacini

À l'extrême pointe nord de la cité, les docks du quartier de Regina Bacini sont les meilleurs de Sartosa… ce qui, en vérité, ne signifie pas grand-chose. On y voit les navires les plus impressionnants, ceux des seigneurs pirates les plus riches, et plusieurs d'entre eux possèdent même leur poste d'amarrage privé. Les jetées sont dans un bien meilleur état que la plupart de celles que l'on peut voir ailleurs à Sartosa. Seuls les plus indécrottables des idiots pourraient avoir l'idée de tenter le moindre esclandre à cet endroit où les membres d'équipages des meilleurs navires pirates patrouillent en permanence.

Chez Smithy

C'est la plus grande et la plus animée des tavernes du quartier de Regina Bacini. Smithy montre une préférence marquée pour la clientèle des gens de l'Empire; les Tiléens, les Estaliens et les Bretonniens sont plutôt mal accueillis chez lui. Cette xénophobie débouche souvent sur de violents incidents car les marins étrangers mal informés qui poussent sa porte par hasard dans l'intention de boire une bonne chope n'y trouvent que des regards peu amènes et des insultes racistes plus désagréables encore. La soupe de poulpe de Smithy et la bière corsée qu'il importe du Reikland sont célèbres à Sartosa. Jour et nuit, la taverne résonne de chansons à boire impériales et elle est toujours bondée. Il n'est pas rare que les réjouissances se poursuivent sur les docks, avec les inévitables bagarres qui en résultent. Autrefois, Smithy était matelot dans la marine impériale. Il fut renvoyé pour ivresse et pour vol; après plusieurs années d'errance sur les mers du sud, il a fini par aboutir à Sartosa où il a gagné sa taverne aux dés.

DONATO BUCCINA

Donato Buccina est une brute colossale. Il se donne l'allure d'un respectable homme d'affaires, mais sur son territoire il n'hésite pas à faire respecter sa loi par le meurtre et le passage à tabac. Il y a bien longtemps, Buccina a perdu son nez au cours d'une rixe et il recouvre ce qu'il en reste d'une prothèse plaquée d'or qu'il polit impeccablement jusqu'à ce qu'elle brille. Il porte des vêtements de gentilhomme, mais ceux-ci sont souillés de taches de vin et de sang.

Donato Buccina

Race: humain
Carrière: Racketteur (ex-Coupe-jarret, ex-Matelot)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
52%	44%	48%	44%	41%	30%	52%	48%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	16	4	4	4	0	2	0

Compétences: Canotage, Commandement, Commérage, Connaissances générales (Empire, Tilée), Esquive +10%, Évaluation, Intimidation +10%, Jeu +10%, Langage secret (langage de bataille, langage des voleurs), Langue (tiléen), Marchandage, Natation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents: Combat de rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Menaçant, Réflexes éclair, Sang-froid, Sociable, Sur ses gardes
Armure: armure moyenne (gilet de mailles, veste de cuir)
Points d'Armure: tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes: arme à une main (masse d'armes), bouclier, coup-de-poing, arbalète avec 10 carreaux
Dotations: vêtements confortables, nez en or, chapeau, rouleau de parchemin portant la liste de ses débiteurs

La Tête de Bœuf

C'est l'un des meilleurs restaurants de Sartosa, spécialisé dans les préparations à base de bœuf et de porc, deux denrées extrêmement prisées sur l'île. Après une prise exceptionnellement importante, les seigneurs pirates se font un devoir de célébrer l'événement ici, par un repas particulièrement plantureux. La nourriture y est étonnamment bonne et souvent accompagnée des vins les plus rares et des meilleures bières et vodka de tout le Vieux Monde. La *Tête de Bœuf* est considérée comme un «terrain neutre» par tous les pirates : le port d'armes y est strictement interdit et la clientèle prend cette interdiction extrêmement au sérieux. Les contrevenants sont généralement jetés dehors et rossés, parfois à mort. Les récidivistes se voient interdire l'entrée du restaurant et peuvent s'attendre à se retrouver nez à nez avec la gueule d'un pistolet chargé (les gardes sont les seuls autorisés à porter une arme).

C'est ici que les aristocrates des cités-états de Tilée viennent négocier avec les capitaines pirates pour les embaucher en qualité de corsaires. Afin d'éviter d'être reconnus, par d'autres nobles ou des ennemis potentiels, ils viennent généralement masqués. Si l'un de ses clients n'a pas de masque, le patron peut lui en prêter un.

Les docks du Flétan Noir

Il y a de nombreuses années, les jetées du dock du Flétan Noir furent dévastées par un raz-de-marée inattendu. La reconstruction se fit au milieu d'une grande confusion et d'amères disputes au sujet de la meilleure manière de procéder. Aujourd'hui, elles présentent l'aspect d'une masse désordonnée de quais et de bâtisses diverses Ces docks sont ceux de la «classe moyenne» de Sartosa : capitaines de pirates, petites pêcheries et autres affaires du même genre. Un bon nombre de ces petites entreprises sont installées directement sur les jetées, ainsi les marins n'ont même pas besoin de se rendre à terre pour obtenir tous les services dont ils ont besoin.

Le long des jetées du Flétan Noir se pressent de nombreuses tavernes et auberges, ainsi qu'un certain nombre de commerces d'alimentation et de maisons closes. Ces bâtisses s'élèvent à plusieurs étages de hauteur, perchées sur de hauts pilotis chancelants. Une multitude de cordes sont tendues entre les maisons, pavoisées d'innombrables drapeaux et bannières qui claquent au vent. La croyance populaire veut que le fait d'accrocher le pavillon d'une prise de mer à ces cordes porte bonheur à celui qui le fait et certains de ces drapeaux sont de véritables antiquités. Les docks du Flétan Noir sont bien connus pour la foule de camelots qui fourmillent dans ses rues, offrant aux passants toutes sortes de colifichets en provenance des quatre coins du Vieux Monde. La plupart de ces babioles sont absolument sans valeur, mais il arrive que l'un de ces marchands ambulants ait un objet réellement précieux à proposer. Toutefois, les acheteurs ont intérêt à se montrer circonspects car les tire-laine repèrent vite ceux qui font un peu trop étalage de leur argent. Ils les détroussent alors sans tarder et rapportent l'objet au camelot qui l'a vendu.

L'Armurerie de Fitzmann

C'est la plus importante boutique d'armes à feu de Sartosa. Bien que Fitzmann fabrique certaines des armes qu'il vend, il est avant tout brocanteur et achète la plus grande partie de son stock aux pirates qui reviennent au port après une fructueuse campagne. C'est ainsi que l'on peut trouver chez lui des armes originaires des quatre coins du Vieux Monde, mais la qualité est très variable. En général, Fitzmann achète ses marchandises à la moitié du prix, excepté pour la poudre noire qu'il paye au prix du marché car c'est un produit extrêmement demandé à Sartosa. Il essaye souvent ses nouvelles armes en tirant un coup de feu dans l'eau ; les gens du quartier se sont accoutumés à entendre des explosions, mais les nouveaux venus sursautent lorsque résonne une déflagration inattendue.

Il y a un an de cela, un marin ivre qui voulait démontrer la précision de son pistolet a tiré un coup de feu dans un baril de poudre, faisant exploser la moitié de sa boutique. Heureusement, l'incendie fut rapidement maîtrisé et son affaire fut sauvée, mais Fitzmann n'a pas encore terminé les réparations. Il emploie deux gardes du corps tiléens pour empêcher que l'on s'introduise dans la boutique durant la nuit. Ces deux individus sont armés jusqu'aux dents et se promènent devant la boutique d'un air important, une demi-douzaine des pistolets de Fitzmann pendus à la ceinture, afin de décourager ceux qui pourraient avoir envie de se laisser aller à la tentation.

IDÉES D'AVENTURES

Tumultueuse, pleine d'animation, fourmillante de dangers, Sartosa est un endroit où l'aventure vous attend à chaque coin de rue, ou presque. Bien que la plupart des aventures potentielles s'articulent autour de la présence des pirates, qui sont omniprésents dans la cité, cette dernière peut également être utilisée comme la base de départ ou le but final d'une campagne maritime. Voici quelques idées qui vous permettront de faire visiter Sartosa, la cité des pirates, à vos joueurs.

- À leur arrivée à Sartosa, les PJ sont immédiatement remarqués par les recruteurs d'une société de mercenaires, la Maison des Lames Bleues. Alfonse, le patron, organise une série de rencontres afin d'opposer ses hommes aux PJ tandis qu'il les observe à distance. Ayant eu vent de ceci, une autre société de mercenaires essaye à son tour d'enrôler les PJ. Quelle que soit leur opinion sur la question, les PJ se retrouvent pris dans l'affrontement entre les deux sociétés adverses. S'ils cèdent aux pressions de l'une ou de l'autre, ils risquent fort de se retrouver entraînés dans une guerre dans les Principautés Frontalières.

- Un vaisseau pirate arrive en ville chargé de trésors et de riches butins. À terre, ses marins s'en vont faire ripaille et payent leurs festins en pièces d'or venues d'un pays dont personne n'a jamais entendu parler. Ils vendent également de petites statuettes de rubis à l'aspect étrange. Ils en donnent une aux PJ, en payement d'un service ou en guise de cadeau. Au bout de quelques jours, cependant, ces mêmes marins paniqués essayent de récupérer les statuettes auprès de chacune des personnes auxquelles ils les ont cédées.

- Une nuit, un bateau ancré aux docks de l'Homme Mort s'enveloppe brusquement d'une immense flamme d'une surprenante couleur verte. Les flammes sont rapidement maîtrisées, mais l'incendie s'étend à une partie des docks. La nuit, les vestiges du bateau et des docks incendiés irradient une sourde luminescence verte qui semble s'étendre de jour en jour… et paraît attirée par la présence d'êtres humains.



CHAPITRE VIII : TOBARO
CITÉ DES SIRÈNES, CITÉ DES FOLS

Par Andrew Kenrick

Ah! La douce Tobaro, cité des sirènes pour les uns, cité des fols pour les autres. Combien d'hommes ont bien pu s'échouer sur ses rochers perfides, que ce soit sur le plan physique ou intellectuel? Tobaro s'accroche à une falaise telle une vieille bernache. Toutes les maisons et les rues de la ville sont taillées à même la falaise, si bien que le réseau de cavernes naturelles du littoral s'en est trouvé fort agrandi au fil des siècles.

Géographie et commerce

Tobaro est à l'écart du reste de la Tilée, physiquement et psychologiquement. D'un point de vue géographique, elle est séparée du reste du continent par les impressionnants monts Abasko et il est difficile de s'en approcher par la mer en raison des Rochers du Fol. Ainsi, se rendre à Tobaro n'est pas tâche aisée, détail que savourent les habitants car les pilotes et navigateurs tobaronais sont les seuls à pouvoir conduire les navires au port en toute sécurité (contre une somme coquette, cela va sans dire).

En raison de sa situation géographique, Tobaro est essentiellement insulaire et a décidé de se tenir à l'écart des querelles incessantes des cités-états de la mer Tiléenne, ce qui n'est pas sans taper sur les nerfs des autres États, qui prennent cela pour une forme d'arrogance. Tobaro est en bons termes avec les royaumes estaliens, ce qui lui vaut en plus la jalousie des autres États, ceci expliquant sans doute que des quelques vaisseaux étrangers qui mouillent au port, la moitié au moins sont d'origine estalienne. Tobaro ne produit guère de biens de luxe ; ses marchandises sont le reflet de sa population pragmatique. On y trouve donc du minerai extrait du sous-sol de la ville, échangé contre des marchandises plus rares, comme des denrées alimentaires.

Les Tobaronais

Les habitants de Tobaro sont bourrus, façonnés par les rigoureuses tempêtes côtières et leurs maisons en pierre. Les Tobaronais sont bien évidemment de grands marins, car les flots agités du littoral des Abasko ne laissent aucune place aux faibles. Ceux qui ne naviguent pas ou ne vivent pas du commerce travaillent dans les tunnels, qu'il s'agisse de mineurs, d'ingénieurs ou de guerriers chargés de nettoyer les galeries des monstres qui s'y installent parfois. Les Tobaronais sont aigris et têtus, leur allure et leur comportement rappelant davantage ceux des nains que de leurs compatriotes tiléens. Physiquement, ils sont un peu plus petits et râblés que les autres Tiléens, et ont généralement le teint plus clair.

Religion

Comme dans le reste de la Tilée, les dieux dominants de Tobaro sont Myrmidia et Ranald, dont on trouve des oratoires dans toute la ville. Chaque quartier abrite plusieurs églises dédiées à Myrmidia. Certaines d'entre elles, taillées dans des grottes, comptent parmi les édifices les plus surprenants de la ville malgré leur façade parfaitement anodine.

Manann est très largement vénéré dans le quartier de Porto, où vivent de nombreux marins et pêcheurs. Un grand temple de Manann se dresse même sur les docks, juste à côté des bureaux de douane.

Les familles de navigateurs le vénèrent également, mais le temple surveille de près leur culte depuis que circulent des rumeurs selon lesquelles le culte de Stromfels se serait implanté sur les Rochers du Fol.

Grungni, le dieu nain, est lui aussi vénéré dans certaines parties de la ville (et pas seulement par des nains tobaronais), surtout dans les rues et tunnels de Trafuro. Toutefois, on le connaît sous le nom que lui donnent habituellement les Tiléens, à savoir *Il Grungnio*, mais sa doctrine et ses commandements restent les mêmes.

Histoire

À l'instar de la plupart des villes du Vieux Monde, Tobaro est définie par son passé, si bien que les grands événements de son histoire apparaissent dans ses rues, ses tunnels et son architecture.

Tolarie : colonisation, abandon et redécouverte

Les légendes locales prétendent que toute la côte était jadis habitée par de sinistres créatures aviaires nichant parmi les rocs des falaises.



Des milliers d'années de grattements et de coups de griffes ont contribué à l'érosion des cavernes marines naturelles, ce qui explique que les falaises sont maintenant criblées de tunnels et de grottes. Avec l'arrivée d'elfes des mers désireux de s'emparer des richesses des montagnes ou de trouver un site défendable pour fonder un avant-poste, les créatures furent chassées et les humanoïdes s'installèrent dans le réseau de cavernes qu'ils agrandirent tout en aménageant le port. La ville de Tolarie fut habitée pendant près de mille ans avant d'être abandonnée à la fin des guerres Naines.

Tolarie demeura déserte pendant des siècles avant d'être redécouverte par un groupe de bergers tiléens cherchant à s'abriter au plus fort de l'hiver abaskan. Tobaro, comme on rebaptisa la ville, fut rapidement colonisée par des fermiers qui surent reconnaître l'opportunité qui s'offrait à eux, rebâtissant sur les ruines elfiques trouvées dans la face de la falaise.

L'avènement de Tobaro

Au titre de seul port de la côte ouest de la Tilée, Tobaro grandit et devint une sorte d'étape entre la Tilée et l'Estalie. Toutefois, les risques à prendre pour atteindre le port l'empêchèrent d'espérer accumuler un jour les richesses et le statut des cités-états de l'est du pays.

Cependant, ces mêmes risques tinrent aussi à l'écart les envahisseurs de tout poil. Ainsi, lors des conquêtes arabiennes en Estalie, Tobaro devint un précieux refuge abritant les forces de croisés chargées de la reconquête. Au cours de l'invasion, la ville fut même assiégée par la terre et la mer à cinq reprises, mais elle ne tomba pas.

Le fléau de Tobaro

Bien qu'elle parût inexpugnable de l'extérieur, Tobaro n'était pas protégée de l'intérieur, au point que son réseau de tunnels, pas toujours cartographiés, devint un véritable fléau. Ainsi, au cours d'une série de raids étalés entre 1563 CI et 1565 CI, des forces skavens attaquèrent la ville depuis les profondeurs, allant jusqu'à raser des quartiers entiers et asservir une bonne partie de la population.

Tobaro dut son salut à l'arrivée du prince marchand Meldo Marcelli, à la tête d'une armée de mercenaires accompagnés d'elfes des mers alliés. Cette force parvint à s'introduire dans le port sans se faire remarquer avant de se frayer un chemin en ville, prenant les skavens au dépourvu avant de les renvoyer sous terre.

Les combats entre Tobaronais et hommes-rats se poursuivirent pendant des années, sous la forme d'escarmouches dans les niveaux inférieurs. Le conflit prit fin après que des ingénieurs nains eurent fait sauter plusieurs tunnels stratégiques, ce qui permit au guet de mieux contrôler les accès à la ville. Une garnison de guerriers, la Garde des profondeurs, fut chargée d'effectuer des patrouilles régulières dans les tunnels en quête de signes d'activité skaven. Du coup, Tobaro est certainement la seule ville du Vieux Monde qui n'ait pas une forte population de rats, bipèdes ou quadrupèdes.

L'âge d'or

Maldo Marcelli fut sommairement élu prince de la ville, sur laquelle régna sa famille pendant plusieurs décennies par la suite. Du reste, leur règne est souvent considéré comme l'âge d'or de la culture tobaronaise. La famille fut cependant évincée du pouvoir en 1877, lorsqu'une querelle de succession suivit la mort d'Antonio Marcelli III. La guerre civile fut toutefois évitée lorsque le devin de la cour prédit que le prochain prince connaîtrait un bien triste sort. La crise de succession prit fin aussitôt car étonnamment, nul ne voulut plus de cette place… D'ailleurs, pour tenter de déjouer la prophétie, c'est un porc qui fut élu à la place de prince.

Les années passèrent et sous le règne bienveillant de Piggalo Ier, Tobaro connut la paix, libre des machinations et intrigues des Marcelli, qui s'en retournèrent à ce qu'ils faisaient de mieux : le

commerce. Piggalo Ier mourut douze ans plus tard, en faisant une chute du haut de la falaise alors qu'il passait sa garde en revue. Les rumeurs parlèrent bien évidemment d'assassinat et un certain nombre de ses courtisans furent arrêtés pour trahison présumée.

Un nouveau prince humain fut élu et la cour retomba dans ses vieux travers de politique politicienne. La tradition veut maintenant qu'un porc compte toujours parmi les candidats au principat, chacun d'entre eux allant même jusqu'à prendre un tel animal pour mascotte. À ce jour, aucun autre porc n'a été élu, mais les princes se montrent toujours prudents de voir leur place confier à un pourceau!

Politique tobaronaise

Malgré les nombreuses tentatives de révolution sociale, chacune jugulée au fil des ans, Tobaro demeure une monarchie. On n'y trouve pas de famille régnante, mais un collectif de maisons marchandes à caractère plus ou moins royal, parmi lesquelles le prince est choisi, sachant que chacune a des prétentions au trône.

Lorsqu'un prince meurt, les maisons dominantes jouent des coudes pour prendre le trône, jusqu'à ce que l'une d'elles accumule le soutien populaire et politique nécessaire pour que son patriarche soit élu prince. Ce dernier est élu parmi un conseil de pairs constitué des plus importants patriarches marchands et chefs de la communauté, sans oublier un représentant des familles de navigateurs et de la guilde des ingénieurs.

Le prince en exercice prend parfois la précaution de nommer son héritier et successeur, mais cela ne sert à rien, à moins que sa maison et l'héritier en question ne restent assez forts après la mort du souverain. Le fait d'être nommé héritier donne un certain avantage au successeur du prince, mais à moins qu'il ne s'empare rapidement du trône et protège sa place, une maison plus puissante risque de le balayer dans la lutte politique qui s'ensuit.

Le trône de Tobaro est parfois surnommé le Roc du Fol; car plus d'une maison s'est brisée dessus, d'autant que les remous politiques qui l'entourent seraient aux dires de certains plus dangereux que ceux des véritables Rochers du Fol de la baie.

Tobaro est en Tilée, où l'assassinat politique est devenu une sorte de passe-temps national, et il est rare qu'une maison puissante ait la patience d'attendre que le prince disparaisse de causes naturelles. Lorsque l'on parle de politique dans la ville, il n'est pas rare d'entendre des propos mi-figue, mi-raisin, comme: «Vous aurez plus vite fait de perdre la vie en vous faisant appeler prince qu'en vous jetant du haut des falaises.»

À l'heure actuelle, le prince de Tobaro est Tibaldus Marsarius de Vela, le jeune patriarche de la banque de Vela. Il occupe cette fonction depuis un peu plus de deux ans et a récupéré le trône des mains de son oncle, tué par la lame d'une maîtresse éconduite, somme toute une belle mort pour un homme âgé de plus de quatre-vingt-dix ans. L'élection de Tibaldus connut bien évidemment son lot de rumeurs, parmi lesquelles l'usage de pots-de-vin phénoménaux pour écarter ses rivaux. Ceux-ci sont étonnamment silencieux et le resteront sans doute jusqu'à ce que leurs finances entrent dans le rouge, moment auquel le prince Tibaldus devra débloquer de nouveaux fonds.

Les familles de navigateurs

Comme dans toute bonne cité-état tiléenne, à peine une famille régnante était-elle fondée qu'une autre devenait sa rivale. Les premiers dissidents apparurent peu après la fondation de Tobaro, mais vu la taille très modeste de la ville, ils n'avaient guère l'espace nécessaire pour s'y tailler une place, si ce n'est en s'enfonçant dans les tunnels ou sur les îlots rocailleux qui parsèment les canaux. On n'entendit plus jamais parler de ceux qui s'aventurèrent sous terre. En revanche, ceux qui élurent domicile sur les Rochers du Fol furent à l'origine des familles de navigateurs.

Les navigateurs ont le monopole du commerce maritime qui passe par le grand port de Tobaro, car eux seuls connaissent les canaux les plus sûrs entre les rochers mortels. Chaque famille contrôle de près ses routes, certaines plus dangereuses que d'autres mais tout aussi meurtrières pour le commun des mortels, et garde jalousement ses secrets, transmis et père en fils de manière orale exclusivement.

Beaucoup meurent pour protéger les secrets d'une famille car ils représentent tout ce qui garantit aux navigateurs leur statut privilégié et les empêche d'être à la merci du prince.

Il existe une rivalité farouche entre les familles, chacune luttant pour le droit de faire passer les navires et protégeant férocement ses eaux territoriales. On a déjà entendu parler de combats entre des pilotes sur les ponts de navires lorsque les représentants de plusieurs familles sautent à bord et tentent d'avoir le travail, généralement en décriant la réputation de leurs rivaux.

Malgré l'hostilité et la rivalité, les familles présentent un front uni contre leurs ennemis ancestraux; la famille régnante de Tobaro. Les navigateurs n'ont rien oublié de leurs origines et n'ignorent pas les menaces qui pèsent aujourd'hui encore sur leur existence. Il ne s'agit pas là de vains soupçons ou de paranoïa, car le prince et les marchands de la ville aimeraient beaucoup se débarrasser des navigateurs et contrôler eux-mêmes l'accès à la ville. Mais tant que les familles gardent leur secret, il y a peu de chances que cela arrive.

De nombreuses familles arrondissent leurs fins de mois en pillant les épaves des navires qui ont fait naufrage sur les Rochers du Fol. Cela suscite bien souvent des accusations selon lesquelles les pilotes prennent des risques inconsidérés avec les navires dont ils ont la charge, sachant que d'une façon ou d'une autre ils en tireront des bénéfices. Quand on leur en fait la remarque, les pilotes se contentent de hausser les épaules et de sourire, en soulignant que les affaires sont les affaires.

Nanna de Naufragios

La plus célèbre des familles de navigateurs est la famille Naufragios, qui abriterait selon toute vraisemblance des pirates et des naufrageurs, même s'il semble difficile de le prouver. Les Naufragios sont menés par leur matriarche, Nanna. Bien qu'il s'agisse de l'une des plus vieilles et plus riches familles, elle n'en vit pas moins dans une misère relative sur son rocher.

Le territoire des Naufragios est aisément identifiable, surtout la nuit, car un nombre extraordinaire de torches et de lanternes brûle tout autour de leurs îles; beaucoup trop aux dires de certains, car plus d'un infortuné capitaine a pris ces lueurs pour Tobaro, avec les conséquences qu'on imagine.

Nanna de Naufragios

Race: humaine
Carrière: Charlatan (ex-Contrebandier, ex-Receleur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	39%	31%	45%	24%	60%	55%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	4	4	0	0	0

NOUVEAU TALENT : PILOTE DU FOL

Description : vous êtes membre d'une famille de navigateurs tobaronais et avez appris les secrets permettant de faire circuler un navire dans les dangereux canaux des Rochers du Fol. Vous bénéficiez d'un bonus de +20% aux tests de Navigation joués pour parcourir les Rochers du Fol et d'un bonus de +10% aux tests de Connaissances générales (Tilée) liés à Tobaro.

Compétences : Canotage, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Tilée) +10%, Déplacement silencieux, Escamotage, Évaluation +20%, Fouille, Intimidation, Jeu +20%, Langage secret (langage des voleurs) +10%, Langue (bretonnien, tiléen), Marchandage +20%, Natation, Perception +10%
Talents : Calcul mental, Code de la rue, Coups assommants, Dur en affaires, Intelligent
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague, arbalète et 10 carreaux
Dotations : lanterne, bateau à rames

Exemple d'homme des Naufragios

Race : humain
Carrière : Contrebandier (ex-Marin)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
65%	30%	55%	50%	45%	25%	40%	20%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	5	4	5	0	0	0

Compétences : Canotage, Commérage, Connaissances générales (Estalie, Tilée), Escalade, Esquive, Évaluation, Langage secret (langage des voleurs), Langue (estalien, tiléen), Natation, Navigation, Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Code de la rue, Coups puissants, Grand voyageur, Guerrier né, Pilote du fol
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (sabre d'abordage), arbalète et 10 carreaux
Dotations : bouteille de gros rouge tiléen, lanterne

Idée d'aventure

Bien que de nombreuses rencontres avec les Naufragios tournent forcément autour d'une relation conflictuelle, les liens étroits qu'ils entretiennent avec les milieux criminels pousseront peut-être les PJ à venir vers eux. Peut-être les PJ auront-ils besoin de faire entrer ou sortir quelque chose discrètement de la ville, avec l'aide des Naufragios par exemple, à moins que Nanna n'ait « trouvé » un objet qu'ils cherchent, auquel cas les négociations sont ouvertes !

Sur les Rochers

Il y a plusieurs façons d'inclure les familles de navigateurs à une campagne tobaronaise.

- Certains des PJ sont originaires des Rochers du Fol. Peut-être mènent-ils une honnête vie de marin en pilotant les navires qui arrivent et quittent le port. À l'inverse, leur activité consiste peut-être à envoyer les navires de passage s'échouer sur les rochers.
- Les PJ entrent en contact avec les familles de navigateurs par d'autres moyens. Peut-être le navire sur lequel ils ont embarqué a besoin des services d'un pilote, à moins qu'un marchand tobaronais ne les charge de négocier le prix de passage de ses navires.
- Le navire sur lequel voyagent les PJ est à quai à Tobaro et doit se frayer un chemin au travers des Rochers du Fol. Les PJ sont chargés d'aider le capitaine à négocier avec les différents pilotes rivaux et de faire en sorte que nul ne s'emporte.
- Une grosse tempête se lève et le navire des PJ qui traverse la mer Tiléenne se met en quête d'un abri. Le capitaine décide de mettre le cap sur le rivage illuminé qu'on distingue à peine, mais il s'agit des lanternes des naufrageurs et l'embarcation commence à s'échouer. Les PJ doivent alors repousser les naufrageurs avant que le navire ne se brise et ramer pour trouver un véritable pilote capable de sortir le vaisseau de ce mauvais pas.
- Le prince de Tobaro en a assez du monopole des familles de navigateurs. Il charge donc les PJ de leur voler leurs secrets, à n'importe quel prix !

La Garde des profondeurs

La Garde des profondeurs est la seule ligne de défense qui se dresse entre Tobaro et les menaces venues des entrailles de la falaise. Les autorités font l'éloge de cette organisation, qui selon elles offre de nombreuses opportunités d'héroïsme et d'aventure dans les tunnels de la ville.

Cependant, la réalité est tout autre ; servir au sein de la Garde est loin d'être prestigieux, d'autant que le travail consiste à passer de longues journées dans le noir et l'humidité. Le travail est dangereux puisqu'il expose les mercenaires à divers dangers naturels, qu'il s'agisse de se perdre, de subir les explosions de poches de gaz ou d'être pris dans un éboulement. Sans compter que toutes les histoires à dormir debout que l'on raconte au sujet des monstres des profondeurs sont parfaitement fondées.

Toutefois, les récompenses potentielles sont alléchantes. La Garde a en effet un secret : on trouve dans les cavernes les plus profondes de vieux trésors qui finissent dans les poches de ceux qui mettent la main dessus. C'est ce point qui leur a valu leur surnom de « poches profondes », et non la générosité dont font montre les membres de l'unité les plus anciens.

Le commandant de la Garde des profondeurs est un ex-patriote de Middenheim du nom d'Oldar Wulfberg, un personnage morne et bourru au premier abord, mais qui fait parfois preuve d'un sens de l'humour exacerbé.

Olio Contano, garde des profondeurs

Olio Contano est un Garde des profondeurs type qui a rejoint l'organisation durant son adolescence dans le but de ne pas emprunter une vie de criminel comme l'avaient fait ses frères aînés. Il prend son travail et ses responsabilités au sérieux. Ainsi, il est persuadé qu'il est de son devoir de protéger la population des menaces qu'elle ne saurait comprendre. Il n'a rencontré les skavens qu'une seule fois, dans de profondes mines inondées, mais cela lui a bien suffi et il en fait encore des cauchemars.

NOUVELLE CARRIÈRE DE BASE : GARDE DES PROFONDEURS

Description : la Garde des profondeurs est constituée d'individus en quête de gloire et d'aventures qui se moquent bien des dangers inhérents aux cavernes ou se montrent simplement téméraires. En gros, il s'agit d'une guilde d'aventuriers professionnels dont des groupes sont envoyés dans les tunnels de la ville pour les nettoyer des monstres qui s'y installent et ainsi éviter qu'ils ne s'attaquent à Tobaro. Certes, c'est un travail dangereux, mais quelqu'un doit bien le faire.



Note : si vous déterminez votre carrière de départ au hasard, vous pouvez remplacer la carrière de Milicien par celle de Garde des profondeurs avec l'aval du MJ.

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+10%	—	+5%	+5%	+5%	—	+5%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
+1	+2	—	—	—	—	—	—

Compétences : Déplacement silencieux, Escalade, Esquive, Fouille, Orientation, Perception
Talents : Camouflage souterrain, Évaluation, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sens de l'orientation
Dotations : armure légère (veste de cuir), lanterne, huile pour lampe, 10 mètres de corde
Accès : Combattant des tunnels, Garde, Pilleur de tombes, Ratier, Soldat
Débouchés : Contrebandier, Explorateur, Ingénieur, Mercenaire, Sergent, Vétéran

Olio Contano, garde des profondeurs

Race : humain
Carrière : Garde des profondeurs

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
40%	33%	32%	40%	33%	28%	35%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	3	4	5	0	3	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Tilée), Déplacement silencieux, Escalade, Esquive, Fouille, Langue (tiléen), Orientation, Perception
Talents : Camouflage souterrain, Chance, Course à pied, Évaluation, Résistance aux maladies, Résistance aux poisons, Sens de l'orientation
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (épée)
Dotations : lanterne, huile pour lampe, 10 mètres de corde

Aventures dans les profondeurs

Une campagne tournant autour de la Garde des profondeurs offre une parfaite source d'aventures et vous permettra de mettre en scène l'exploration de bons vieux donjons. Mais gare ! Car si les dangers sont nombreux, les récompenses sont rares.

Les PJ peuvent donc constituer un groupe de gardes des profondeurs ayant rejoint l'organisation en toute liberté ou après avoir transgressé la loi. Il n'est pas impossible que des mineurs aient disparu et que la Garde soit chargée de l'enquête. Toutefois, les responsables ne sont pas des monstres, mais une organisation criminelle qui se sert des tunnels pour transporter des articles de contrebande, éliminant ainsi tous ceux qui viennent fouiner dans ses affaires.

Il est tout aussi possible qu'un éboulement récent ait condamné une partie des tunnels. La Garde se voit alors confier une mission consistant à escorter une équipe d'ingénieurs chargée de les rouvrir. Dans le même temps, les éboulements ont révélé des tunnels menant vers des zones dangereuses, si bien que le groupe a de bonnes chances de croiser la route de skavens. Remettre de l'ordre là-dedans ne va pas être chose facile.

La guilde des ingénieurs tobaronaise

La guilde des ingénieurs tobaronaise est l'une des plus puissantes organisations de la ville. Elle est chargée de la construction, du développement et de l'entretien du réseau de tunnels et de cavernes, mais également de l'équipement minier et des monte-charge. La population naine de la ville domine bien évidemment la guilde, usant de son expertise pour former le nombre grandissant d'ingénieurs humains.

Grâce au pouvoir que l'organisation détient en ville, le maître de la guilde est le seul membre du conseil tobaronais qui ne soit pas issu de la classe marchande. Bien que nul ne songe sérieusement à faire un jour de lui le prince, aucune loi ne l'interdit et la guilde prétend souvent que la ville serait bien mieux tenue avec un prince ingénieur à sa tête. Un peu d'humour ne peut pas faire de mal…

Sorrio de Heaume-Pierre

Sorrio est l'un des plus vieux membres de la guilde des ingénieurs. Son nom apporte la preuve de l'influence culturelle qui touche les nains de la ville. Il a passé un accord avec les membres les plus louches de la Garde des profondeurs puisqu'il les aide à retrouver des tunnels et cavernes oubliés en échange d'une part des trésors sur lesquels ils mettent ainsi la main. Ce type d'accord est monnaie courante à Tobaro.

Sorrio de Heaum-Pierre

Race : nain
Carrière : Ingénieur (ex-Mineur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
44%	33%	50%	57%	17%	46%	48%	19%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	19	5	5	3	0	0	0

Compétences : Connaissances académiques (ingénierie, science), Connaissances générales (nains, Tilée), Dissimulation, Escalade, Évaluation, Langue (khazalid, tiléen), Lire/écrire, Métier (mineur, prospecteur), Orientation +10%, Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Fureur vengeresse, Maîtrise (armes lourdes, armes mécaniques), Résistance à la magie, Résistance accrue, Robuste, Savoir-faire nain, Sens de l'orientation, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme lourde (pic à deux mains)
Dotations : nécessaire d'ingénieur, piolet, pelle, 6 pointes, lampe-tempête

Les quartiers de la ville

En gros, Tobaro est divisée en quatre grands quartiers, chacun ayant une personnalité et une atmosphère uniques. En voici la liste : Altezza, la zone riche bâtie au sommet de la falaise ; Scogliera, qui englobe les rues et maisons bâties sur la face de la falaise ; Trafuro, qui est le quartier souterrain construit dans le réseau de tunnels de la ville ; et Porto, qui est la ville marchande bâtie autour du port, dans la caverne située au pied des falaises.

Chacun des quartiers dispose d'un poste de garde et d'une garnison chargée d'y maintenir l'ordre, même si tous rendent des comptes à la caserne principale d'Altezza.

Altezza

Altezza est la partie la plus riche de la ville. Elle se dresse au sommet des falaises et offre donc une vue imprenable sur la mer. Les contreforts rocheux des monts Abasko prennent naissance dans le quartier et s'élèvent très abruptement. Ainsi, bien qu'il y ait plus de place à Altezza que dans le reste de Tobaro, d'où la taille des demeures, on s'y sent tout de même à l'étroit comparé aux quartiers riches d'autres cités-états tiléennes.

C'est dans ce quartier que l'on trouve les résidences des maisons marchandes tobaronaises, qui se tiennent aussi loin que possible du reste de la ville. Chacune de ces maisons dispose de « domaines » qui prennent la forme de maisons et de tours blotties les unes contre les autres, le tout entouré d'un mur clos. Pour compenser le manque d'espace au sol, de nombreux habitants d'Altezza construisent vers le ciel, si bien que les maisons dominant Tobaro ressemblent davantage à des tours qu'à des villas tiléennes traditionnelles.

Au point culminant du quartier, sur un promontoire rocheux dominant le reste d'Altezza, se dresse le Palazzo del Vento, le palais du vent. L'endroit tire son nom des vents rugueux qui soufflent en permanence dans les rues, qu'ils viennent de la mer, des montagnes ou des deux à la fois. À l'origine, le palais devait faire office de citadelle, mais ses défenses sont totalement négligées depuis que les skavens ont enfin été chassés de la ville.

Aujourd'hui, le palais est la résidence officielle du prince de Tobaro. Étant donné les remous que connaît la politique locale, il a vu passer en son sein différents types d'habitants, chacun ayant imposé son style et ses goûts, pour un résultat des moins convaincants.

Bien que Tobaro ne connaisse pas le niveau de corruption répandu dans le nord du Vieux Monde, elle est loin d'en être protégée et tout ce qui se passe dans les ruelles de la ville n'est pas toujours très clair. Ironie du sort, ce n'est pas dans les tunnels sombres et humides que se dissimule le gros de la corruption, mais dans les palais décadents d'Altezza.

L'invasion skaven a eu pour conséquences d'accroître la vigilance dans les galeries et de mettre en place la Garde des profondeurs. De plus, tous les regards étant tournés vers les sombres tunnels de Trafuro, nul ne surveille ce qui se passe aux diverses cours d'Altezza. Ici, la cupidité et la jalousie font bien souvent tourner la tête et poussent les hommes vers les noirs cultes des Dieux du Chaos.

Idées d'aventures

La nuit, de noirs forfaits sont commis sur les places et dans les palais d'Altezza, si bien que les PJ sont chargés de découvrir ce qu'il s'y passe. Cette mission va leur demander une bonne dose de discrétion, mais fort heureusement, un grand bal masqué a lieu le lendemain ; les PJ pourront donc s'y glisser sans se faire remarquer en se déguisant eux aussi. Du moins, tant que leur niveau d'étiquette suit…

Quelqu'un a volé un porc ! Ce n'est pas n'importe quel animal, mais la mascotte du prince Tibaldus. Perdre un porc porte malheur et le prince est bien décidé à tout faire pour le récupérer… Mais en matière de politique, rien n'est jamais direct ni sans danger.

Scogliera

Le quartier de Scogliera est bâti dans la face de la falaise, les rues prenant la forme de saillies et de tunnels qui serpentent le long de l'à-pic, alors que les maisons se dressent sur des affleurements ou sont tout simplement taillées dans la roche, comme des habitations troglodytes. Des monte-charge et des grues en bois permettent de passer rapidement de certaines parties du quartier à d'autres, alors que des rampes et des escaliers sinueux permettent d'accéder au reste, plus lentement toutefois.

En bien des endroits, rien n'empêche les imprudents et les malheureux de basculer dans le vide et de tomber dans la mer. Là où cela arrive régulièrement, on inscrit des avertissements ou l'on installe de grossiers garde-fous, mais cela n'empêche pas les accidents.

La population de Scogliera est constituée de tous ceux qui ont les moyens de ne pas rester à Trafuro. Il s'agit principalement des classes professionnelles, comme les marchands, les médecins et les érudits, mais on y trouve aussi de riches négociants et artisans.

Scogliera est découpé en différentes parties, comme Faccia, une rue riche abritant des artisans et des marchands ; ou les maisons à la construction précaire de Sporgenza, bâties sur des saillies agrandies au moyen d'échafaudages si bien qu'elles ont parfois des angles improbables et semblent posées dans le vide.

Les bâtiments de Scogliera sont principalement des maisons en terrasse à deux niveaux ou de petits pavillons, construits les uns sur les autres et sortant de la falaise, si bien que les pièces du fond ont des allures de caves. Conformément à la mode tiléenne, les maisons sont peintes en jaune, rose et blanc, mais l'air marin est des plus agressifs et beaucoup de façades auraient vraiment besoin d'être rafraîchies.



Trafuro

Les Tobaronais qui n'ont pas les moyens de se loger à Scogliera doivent se contenter des tunnels constituant le quartier de Trafuro. Il y a des kilomètres et des kilomètres de tunnels sous Tobaro, pour la plupart inexplorés. La guilde des ingénieurs n'entretient que les galeries situées près de la surface, car il y en a beaucoup trop pour qu'elle puisse s'occuper de l'ensemble du réseau.

Jadis, le quartier était beaucoup plus vaste et s'enfonçait loin sous terre, mais après l'invasion skaven, une bonne partie fut rasée et ses frontières reculèrent considérablement afin d'être mieux défendues.

Tobaro est délimitée par les baraquements de la Garde des profondeurs et les nombreuses tombes et mines que l'on trouve audelà. Les mines et les galeries qui les entourent sont régulièrement l'objet de patrouilles de la Garde des profondeurs, dont la présence est accrue à Trafuro.

Les membres les plus pauvres de la société tobaronaise vivent à Trafuro car les logements y sont les moins chers de la ville (mais également les plus insalubres). La majorité des habitants travaillent aux mines ou comptent parmi les ingénieurs chargés de la maintenance des tunnels.

Les conditions de vie à Trafuro sont vraiment médiocres. Les tunnels sont noirs et humides, la lumière du jour n'éclairant que leurs entrées. Le reste du quartier est plongé dans la pénombre et ne bénéficie que de lampes et de torches disposées à intervalles irréguliers.

Les habitations de Trafuro prennent la forme de modestes demeures d'un niveau taillées dans les parois des tunnels ou bâties au sein de cavernes. Le style est d'inspiration sépulcrale et quelle que soit la couleur de la peinture que vous utilisez pour recouvrir votre foyer, il virera au gris en peu de temps. Avant l'invasion skaven, les habitants de Trafuro disposaient d'un espace quasi illimité, si bien que leurs foyers étaient très spacieux. Depuis que les limites de la ville ont été réduites afin de faciliter le travail de la Garde des profondeurs, la surface de Trafuro s'est réduite à peau de chagrin et l'endroit est aujourd'hui aussi exigu que le reste de la ville.

Au centre de Trafuro se situe une grande caverne parsemée de stalagmites et de stalactites, chacune ayant été sculptée par les elfes qui habitaient jadis la ville de Tolarie à l'image d'une belle statue. Il s'agit de la Plaza in Profondita, la place des profondeurs, et c'est ici qu'est basée la guilde des ingénieurs, au sein d'une immense colonne creuse de calcaire, au beau milieu de la caverne. Les tunnels qui entourent la place sont connus sous le nom de Profondita. Ils abritent des logements plus grands et douillets, pour la plupart occupés par des ingénieurs et leurs familles.

Les baraquements de la Garde des profondeurs sont situés à la lisière de Trafuro, dans la zone de Scurro, où les tunnels sont les plus étroits et prennent souvent la forme de chatières. La Garde protège l'étroit tunnel qui part de Scurro et Trafuro avant de s'enfoncer dans les galeries et les mines les plus profondes. Seuls les mineurs accrédités et les gardes des profondeurs ont le droit de l'emprunter. L'endroit est un goulet d'étranglement naturel et pourrait être défendu aisément si la ville était attaquée. Bien qu'il ne s'agisse pas du seul accès à Trafuro depuis les entrailles de la falaise, c'est de loin le plus important. La guilde des ingénieurs a piégé cette zone de Trafuro de manière à provoquer divers éboulements au cas où les défenses de la ville seraient submergées, de manière à en sceller les accès.

Idées d'aventures

Certaines rumeurs font état de la découverte d'un vieux trésor elfe, ce qui a provoqué une véritable ruée vers l'or dans le quartier, des groupes entiers de prospecteurs et de pilleurs de tombes s'étant engouffrés dans les tunnels. La Garde des profondeurs est affairée à la recherche du trésor et n'arrêtera certainement pas le flot de prospecteurs. Les PJ peuvent en profiter pour se joindre à la chasse au trésor !

MAMMA YMELDA

Mamma Ymelda est connue dans les tunnels de Trafuro, puisqu'elle passe sa vie à y pousser sa carriole en agitant sa cloche. Elle est frêle et voûtée, mais bien qu'elle semble parfois sénile, ceux qui la connaissent savent pertinemment qu'il n'en est rien. Ymelda revend toutes sortes d'objets qu'elle trouve dans les tunnels, qu'il s'agisse de lanternes brisées, de jouets égarés, de chevalières de valeur ou d'antiquités oubliées. Nul ne sait vraiment où elle déniche tout ça, mais beaucoup pensent que certains morts sont beaucoup plus pauvres depuis leur inhumation dans les tombes de la ville.

Mamma Ymelda est une source potentielle d'aventures car sa carriole renferme bien des curiosités. Les PJ en quête d'un objet spécial seront sans doute orientés vers elle; et si elle ne possède pas l'objet en question, elle saura certainement les mettre dans la bonne direction.

Mamma Ymelda

Race: humaine
Carrière: Trafiquant de cadavres (ex-Chiffonnier)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	20%	25%	30%	25%	40%	38%	35%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	2	3	4	0	0	0

Compétences: Alphabet secret (voleur), Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Tilée) +10%, Déplacement silencieux, Évaluation, Fouille, Langue (tiléen), Marchandage +10%, Perception +10%, Soins des animaux
Talents: Code de la rue, Dur à cuire, Intelligent, Résistance aux maladies, Vision nocturne
Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes: aucune
Dotations: vieille cloche, carriole chargée de biens

Avec la Garde des profondeurs ainsi occupée, nul ne surveille plus les tunnels. Un mal ancien en profite pour se glisser en ville sans se faire remarquer…

Le port et Porto

Sept formidables portes marines permettent de passer du pied de la falaise au port de Tobaro. Ce dernier, conçu par les elfes, a été bâti au sein d'une énorme caverne voûtée creusée par des millénaires d'érosion et abritée de la mer par les différentes portes. L'endroit où la partie naturelle et la section artificielle se rejoignent est indétectable, mais une chose est sûre, les éclats de quartz et de diamant qui tapissent la voûte du dôme n'ont rien de naturel et reproduisent à la perfection le ciel étoilé.

Des docks et quais flanquent tout le périmètre de la caverne et c'est ici que le quartier d'affaires de Porto est né, relié à Tobaro par les tunnels en colimaçon qui remontent dans la roche. Porto abrite des marchés, entrepôts, auberges et maisons closes, où l'on trouve marchandises et marins. Rares sont les équipages qui prennent la peine d'emprunter le sentier escarpé qui monte jusqu'à la ville, ce qui explique que les Tobaronais comptant sur le commerce de passage viennent à eux, leur vendant biens et services sur les étals maison dont sont recouverts les docks.



ORGANISATIONS ET RENCONTRES

Chacun peut parler de l'Empire en long et en large, en abordant des détails historiques et autres événements ayant changé le destin du monde. Bien que cela soit assurément intéressant, ça n'en dit pas long sur le monde et ne décrit qu'un moment donné, détaché du reste et sans doute oublié des masses. Plutôt que de s'attacher à quelques détails, c'est en se penchant sur les lieux et les gens qu'on se fait une bonne idée du Vieux Monde. La partie suivante décrit donc un certain nombre de sites et d'organisations.





Chapitre IX : Le culte de l'Illumination

Par Brian Clements

Au sein des grandes villes de l'Empire, hommes et femmes se rassemblent pour célébrer la musique, la peinture, les lettres et l'architecture, et présenter leurs œuvres en toute innocence, feignant de faire passer l'art avant tout. Au même moment, un ordre parallèle regroupant des personnalités puissantes et influentes se retrouve en secret pour observer ces rassemblements, offrant leur soutien à leurs artistes préférés. Ces groupes semblent travailler de concert pour promouvoir la beauté et le plaisir que représentent ces arts, mais cette façade n'est en fait qu'un masque cachant de bien plus sinistres desseins.

Le culte de l'Illumination est une fraternité occulte œuvrant pour le bien de ses membres et l'avancement de leurs carrières. Ses membres sont d'importants acteurs de la vie politique et artistique qui ont choisi de commettre des actes abjects au service de Tzeentch et Slaanesh afin d'atteindre tout ce que leur promet le culte : pouvoir, argent et renommée. Nombreux sont ceux qui se sont hissés à d'importantes positions au sein de l'Empire grâce aux machinations du culte et ceux qui cherchent à s'y opposer ouvertement survivent rarement à cette expérience. Tous les membres de son cercle intérieur jouissent d'une grande célébrité dans leur vie publique, même si la plupart des initiés ignorent en fait qu'ils y appartiennent. Les ordres fraternels du culte regroupent à la fois des aspirants et des personnalités réputées (ou conspuées) du monde de la politique et de l'art travaillant ensemble à promouvoir la notoriété de ses membres et à perpétuer son héritage.

Le culte est présent à travers tout l'Empire, opérant à Nuln, Altdorf et Talabheim ainsi que dans les villes de plus petite taille et les centres administratifs. Middenheim, constamment agitée par les luttes et la dévastation, constitue en revanche un piètre terreau pour la vie artistique et alors même que de braves hommes et femmes luttent pour le bien et la justice, les membres du culte de l'Illumination ne se battent jamais que par amour-propre et pour leur place dans l'Empire.

Au niveau d'initiation le plus bas, les cultes semblent être distincts et uniques. Leurs membres sont habituellement amenés à croire qu'ils rejoignent une fraternité œuvrant pour le bien de leur profession et les deux ordres sont utilisés pour financer d'autres campagnes et projets dont ils n'ont pas connaissance. Les membres plus hauts placés de l'aile politique fournissent du travail aux artistes, les artistes reconnus prennent part à des campagnes de petite taille et les membres ayant acquis une certaine renommée personnelle au fil du temps sont invités à gravir les échelons de l'organisation. Une fois la nature blasphématoire du culte révélée, ils se voient offrir la possibilité de passer au service des Dieux Sombres ou de devenir les victimes du prochain sacrifice. Presque tous choisissent de se prosterner devant leurs nouveaux maîtres. Aux échelons les plus élevés se trouvent des hommes prêts à tout pour obtenir pouvoir et renommée. Ils ont fait ce pas impardonnable qui mène à la vénération des Puissances de la Ruine : Tzeentch et Slaanesh. Les politiciens et les marchands font appel à Tzeentch pour favoriser leur carrière, tourner les intrigues à leur avantage et atti-

rer la chance. Les chanteurs, les acteurs et les écrivains sollicitent la bénédiction de Slaanesh dans l'espoir de recevoir un charme ou des talents aberrants qu'ils utilisent pour convaincre le public de suivre ses instincts les plus vils et d'adopter la vie hédoniste qu'ils font passer pour de l'art.

Tzeentch est vénéré en tant que Maître du Hasard et Grand Conspirateur. Les hommes politiques et personnalités publiques qui se mettent à son service ne cherchent rien de plus que l'argent et le pouvoir que ses machinations peuvent leur offrir. Les artistes recherchent la bénédiction de Slaanesh pour apporter un plaisir que leur talent médiocre ne saurait autrement susciter. Sans cette bénédiction impie, ils connaîtraient la misère que leur promet leur statut d'auteurs ratés, de musiciens d'auberge ou de décorateurs intérieurs.

Afin de les recruter, on fait miroiter aux membres la possibilité d'appartenir à un ordre de pairs ainsi que l'opportunité de faire avancer leurs carrières, sans jamais mentionner qu'ils se ruent en fait à leur perte aux mains des Dieux du Chaos. Certains n'atteindront jamais un statut supérieur à celui de pion au service d'hommes plus puissants qu'eux sans rien apprendre de la véritable nature du culte, tandis que d'autres échouent et deviennent de nouvelles victimes dans les sacrifices du culte. D'autres, enfin, recevront de hideuses mutations pour avoir voulu outrepasser leur rang. Au sein du culte de l'Illumination, seules la patience et la prudence permettent d'obtenir les récompenses tant escomptées.

Histoire du culte

Les rumeurs concernant la fondation du culte sont innombrables même parmi les membres de haut rang. En fait, divers mythes fondateurs sont entretenus afin de garder le mystère entourant les véritables origines de l'organisation. Ces subterfuges dissimulent tous la véritable identité d'un individu sinistre, Constance Drachenfels, qui sévit à une époque bien plus reculée que quiconque dans le culte ne se l'imagine.

Le Grand Enchanteur Constance Drachenfels créa le culte afin de servir ses machinations sans que personne ne puisse interférer dans celles-ci. À cette fin, il mit en place le premier des grands illuminateurs, Johannes Grauman «le Gris». C'est lui qui, à son tour, recruta les premiers membres du cercle de l'Omniscient, un groupe de nobles triés sur le volet.

En s'établissant à Altdorf, Johannes s'était assuré un accès direct à la noblesse qu'il désirait contrôler, mais il rencontrait encore des difficultés quand il fallait convaincre des personnalités de rang inférieur de rejoindre le culte. Celles-ci n'y voyaient aucun gain tangible et il leur répugnait de se soumettre à l'autorité d'une quelconque organisation et, à plus forte raison, ils rechignaient à l'idée de reconnaître celle d'un personnage qui se faisait appeler «le Gris». Johannes Grauman réunit donc le cercle intérieur afin de mettre en place de nouveaux rangs intermédiaires qui puissent servir à dissimuler la véritable nature du groupe aux recrues potentielles et les amener à servir les desseins du Chaos. De nombreux membres du cercle étaient au courant de l'influence exercée par l'art sur toutes les strates de la population et ils avaient bien compris l'importance que pouvait prendre une propagande parfaitement mise en œuvre. En s'adjoignant les services de ces nouveaux porte-parole, le culte put alors recruter et contrôler les actions des hommes politiques, des nobles et des nantis en chantant leurs louanges ou en répandant de vilaines rumeurs et d'immondes mensonges. Johannes avait compris que les apparences pouvaient se substituer à la réalité et il put ainsi ajouter de nombreuses recrues de noble origine à son organisation. Le culte eut bientôt suffisamment de recrues pour pouvoir enfin remplir son véritable office : servir les intérêts du Chaos dans l'Empire.

Le cycle du patronage

Institué par Johannes Grauman dans les premières années du culte, le cycle du patronage permet aux membres de se servir les uns des autres à leur propre avantage sous le couvert d'un altruisme plaisant. De riches nobles et marchands appartenant au culte deviennent les mécènes de peintres, sculpteurs et musiciens qui ne sont pas encore dans le culte. Plus importante est la somme d'argent dispensée, mieux disposés ceux-ci se trouvent à chanter les louanges de leurs bienfaiteurs. De leur côté, les artistes de renommée appartenant au culte flattent et louent les nobles dont les carrières sont les plus prometteuses, exagérant leurs prouesses ou leur importance. En effet, la reconnaissance sociale acquise par le biais des arts se révèle toujours d'une aide précieuse dans les sphères les plus élevées de la société.

C'est par ce double mouvement d'argent et d'influence qu'est recruté un nombre toujours croissant de membres, remplissant les coffres du culte et augmentant le pouvoir exercé par le grand illuminateur et le cercle de l'Omniscient. Ce mécanisme permet en outre de contrôler la composition du culte pour l'adapter aux besoins du moment : si plus de nobles sont nécessaires, les artistes sont mobilisés pour les flatter et les recruter, et inversement.

Les jeunes nobles et les artistes débutants ont tous hâte de recevoir l'approbation et le soutien de ceux qu'ils admirent ainsi que de suivre leur exemple. Les membres du culte exploitent ainsi la naïveté de leurs protégés et apprentis pour les amener au culte. Le système du patronage exige de toute façon que tous ses membres contribuent au recrutement de nouveaux membres, sous peine de voir leur progression au sein de l'organisation indéfiniment arrêtée, ou pire encore. Les membres qui abusent de ce système en refusant de participer finissent toujours par disparaître un jour ou l'autre sans laisser d'autre trace qu'un cœur offert en sacrifice au prochain démon invoqué par l'ordre de l'Étoile.

Châtiments

Rares sont ceux qui enfreignent les règles du culte, tant est universelle la certitude d'une punition immédiate. La plupart des membres comprennent quelles sont les conséquences de leur appartenance à une organisation secrète et les sombres origines du culte ne font qu'accentuer le besoin d'une telle discipline. Une amende est généralement exigée des membres de bas niveau si jamais ils mentionnent le groupe à un membre de leur famille. Les membres de plus haut niveau qui révèlent certains des sombres secrets de leur ordre sont immédiatement congédiés du culte et de leur existence terrestre. Si la plupart sont employés dans les sacrifices, certains sont cependant enfermés dans d'abominables conditions afin de rappeler à tous le prix de la trahison et manifester la fureur du culte. Quelques exécutions publiques ont vite fait de rappeler à l'ordre les membres du culte. C'est à la garde personnelle de l'illuminateur que l'on fait habituellement appel pour tous les châtiments qui ne requièrent que la force brute : meurtres, amputations, passages à tabac, etc. Les pires contrevenants ont eux la chance de se voir offerts en pâture à un démon. Les tentatives d'assassinat sont évidemment légion dans une telle organisation et le grand illuminateur a lui-même été la cible de nombre d'entre elles.

Structure

Aucun temple, aucun édifice public ne clame l'existence ou les buts de l'organisation. Le culte est organisé selon une hiérarchie rigide dont le sommet se trouve à Altdorf en la personne du grand illu-

LA PEUR DES FANTÔMES

Les fantômes n'ont jamais été les esprits tourmentés qu'ont pu imaginer les gens du peuple. Au contraire, un simple enfant qui se perdit dans les bois il y a cent cinquante ans de cela devint le premier fantôme. Cent cinquante ans et pas un an de plus.

Il s'appelait Osric et disparut un soir dans la forêt du Drakwald. Des jours durant, on battit la forêt à la recherche du jeune homme, mais l'hiver venait et le pire était à redouter. On abandonna bientôt tout espoir de retrouver le garçon égaré et son destin fut remis aux mains des dieux. Sa famille, en proie au chagrin, fit ses valises et partit pour Bögenhafen. Elle ne sut jamais ce qu'il était advenu de l'enfant, mais les habitants de Frederheim connaissent une tout autre histoire.

Presque un an jour pour jour après la disparition du garçon, on entendit des gémissements et des sanglots s'élever aux alentours d'une clairière et un villageois partit examiner les lieux. Celui-ci rentra bredouille bien qu'il jurât avoir entendu un enfant pleurer. Quelques jours passèrent et deux vieilles dames, sorties pour ramasser des brindilles, entendirent à leur tour s'élever les mystérieuses plaintes. Elles non plus ne trouvèrent rien, mais ce qu'elles avaient entendu était certainement les pleurs d'un enfant.

La rumeur se répandit dans le village et avec elle la peur. Les habitants se rassemblèrent pour discuter des événements, mais personne ne trouva les mots qui auraient pu ramener le calme dans les esprits. Les bruits résonnèrent dans la forêt pendant tout l'hiver et l'on interdit aux enfants de s'aventurer dehors.

Puis, au printemps, les bruits cessèrent.

Les bruits revinrent au moment de l'été, mais c'étaient cette fois des rires qui s'élevaient de la forêt. Là encore, personne ne put en trouver la source et une réunion eut lieu pour décider de ce qui devait être fait. Personne cependant ne savait que faire, ni si quoi que ce soit pût être fait. On fit appel à un prêtre de Jungbach. Paré de quelques prières et muni d'un tome traitant de créatures surnaturelles, il prit la direction de la forêt.

Il ne revint jamais.

Les gens de Frederheim étaient hors d'eux : comment de simples rires pouvaient-ils paraître si cruels, si terrifiants ?

La créature ne cessa jamais de tourmenter les gens du village. Ils lancèrent un appel à l'aide, mais personne ne daigna leur prêter secours. Qui aurait voulu combattre une créature invisible ? Personne ne souhaitait se confronter à la bête qui avait tué un saint homme sans jamais cesser de rire.

Les gens se cloîtrèrent chez eux et interdirent à leurs enfants de sortir au soir. L'orée de la forêt devint un lieu à éviter. La peur se mua en panique et la panique se fit terreur. L'histoire se répandit aux villages alentour et bientôt, le plus innocent de tous les sons évoqua le rugissement d'un démon pour tous les habitants de la contrée.

Ce que nous appelons « fantôme » est né de cette terrible légende de l'enfant égaré. Et comme je m'en suis toujours douté, les fantômes qui nous hantent aujourd'hui sont plutôt les produits de notre peur de l'inconnu que le contraire.

Mais cette histoire-là, je la réserve à une autre fois.

minateur. Il forme, aux côtés de onze préfets, le cercle de l'Omniscient, dont les nouveaux membres sont tous élus en accord avec ses recommandations. Ceux-ci élisent enfin tout nouveau grand illuminateur parmi leurs propres rangs.

Le cercle comprend quatre divisions, toutes en charge d'un secteur particulier de l'Empire. Trois préfets supervisent Altdorf, trois ont la charge de Nuln, trois s'occupent de Talabheim et les deux restants exercent leur influence auprès des divers Comtes Électeurs de l'Empire. Le grand illuminateur représente quant à lui l'autorité suprême au sein du culte. Lui désobéir c'est inviter la colère des Puissances de la Ruine elles-mêmes et un châtiment impitoyable aux mains de sa garde personnelle.

Les onze préfets et le grand Illuminateur sont les seuls membres du culte à connaître l'identité de toutes ses recrues. Ils surveillent de près les recrues potentielles et d'encore plus près les malheureux individus qui ont déjà juré allégeance à l'organisation. À tout moment, ceux-ci sont en mesure de discréditer tout membre qui ne satisferait pas aux exigences du culte par le biais de faveurs accumulées au cours de leur longue carrière au sein de l'organisation. Après avoir enduré une tempête de scandales, le misérable individu bénéficie généralement d'une ultime opportunité de servir les dieux auxquels il a juré allégeance. Servir de sacrifice reste, après tout, la meilleure façon de se racheter aux yeux de Tzeentch et Slaanesh…

Divisions du culte

Les membres progressent au sein du culte en passant par trois ordres correspondant chacun à un niveau différent de la hiérarchie.

Les Jeunes Bougies

Cet ordre est réservé aux nouveaux initiés (les PJ introduits dans le culte débutent toujours avec ce rang). Leur symbole est une bougie dont la mèche est encore intacte qu'ils portent sous la forme d'une broche attachée au revers de leur veste. Les Jeunes Bougies n'ont pas d'obligation particulière à l'égard du culte en dehors du versement d'une dîme annuelle établie sur la base d'un pourcentage de leurs revenus. Leur présence est requise lors de certains rituels qui se tiennent à des moments précis de l'année. La plupart d'entre eux ne voient de toute façon dans le culte qu'un moyen de faire progresser leur carrière dans une ambiance fraternelle. Les Jeunes Bougies ne sont au courant que de l'existence de trois rangs au-dessus du leur et ignorent tout du cercle de l'Omniscient et du grand illuminateur. Ils ne sont pas non plus introduits à la magie et aux rituels du Chaos que pratiquent le grand maître et ses supérieurs cachés et n'entendent jamais rien du discours que l'on tient sur eux à des niveaux plus élevés. Les Jeunes Bougies ne peuvent bien sûr pas se douter que le culte ne les emploie que comme moyens d'accroître sa propre puissance. Ils sont ainsi maintenus dans un état de satisfaction complaisante qui peut servir à attirer de nouvelles recrues et fortifie l'image du culte dans les cercles politiques et artistiques.

Les membres de l'ordre des Jeunes Bougies sont divisés selon qu'ils proviennent du monde de l'art et de la politique et ne se réunissent qu'à l'occasion des jours de Grand Rituel. S'ils sont parfois recrutés pour leur talent, le culte s'intéresse plutôt aux désirs qui agitent ses membres potentiels, que ce soit la gloire, la richesse ou la soif de pouvoir. La hiérarchie pourra alors obtenir d'un artiste expérimenté qu'il prenne un débutant en apprentissage ou faire financer ses projets par un noble bien établi. L'argent dépensé au cours de ces campagnes est habituellement considéré comme un don fait directement au culte, contribuant à renforcer la stature des financiers au sein de l'organisation. Ceux qui ambitionnent de réussir en politique reçoivent le parrainage d'hommes d'État influents capables de leur apprendre à manipuler les ressorts du pouvoir ou reçoivent le soutien dont ils ont besoin pour prendre pied dans des bastions du pouvoir où n'est pas encore présent le culte. La plupart des Jeunes Bougies ne dépasseront jamais ce rang. Ils s'acquittent honorablement de leur tâche et contribuent à leur modeste manière

au fonctionnement du culte, mais rares sont ceux qui font preuve du talent nécessaire pour progresser dans le culte.

Les Flambeaux

Seul un initié sur quatre peut espérer rejoindre cet ordre dont les membres sont soigneusement sélectionnés. Bien que ceux-ci ne se voient pas révéler les véritables desseins du culte, ils reçoivent tout de même un aperçu plus complet des opérations de l'organisation. Leur élévation au rang de Flambeau est rituellement mise en scène et comprend un serment sur le sang par lequel ceux-ci jurent une indéfectible loyauté au culte et une amitié éternelle à leurs frères. Le symbole de Tzeentch, éternellement multiple et indéchiffrable, est employé à cette occasion afin d'assurer au culte un surcroît de contrôle sur la vie et les actes de l'individu.

Les Flambeaux reçoivent pour symbole une torche faite de bronze, qu'ils portent en général autour du cou sous forme de pendentif. Ceux-ci se considèrent comme les évangélistes du groupe, se chargeant du recrutement des nouveaux membres, et sont en général plus que ravis de verser une contribution accrue au denier du culte. En échange, ils se voient conférer des tâches plus spécifiques et reçoivent une aide plus conséquente dans leurs affaires publiques.

L'ordre de l'Étoile

Rares sont ceux qui progressent aussi loin dans les rangs du culte. Environ un membre sur dix seulement peut espérer être sélectionné pour recevoir cet honneur, accordé aux membres les plus prometteurs (et les moins encombrés de moralité) seulement. Chaque année, vingt noms sont lus à voix haute en présence de tous les membres du culte et proposés à la nomination. Ils sont ensuite envoyés en retraite et doivent endurer une journée de veille complète avant d'être présentés à l'ordre de l'Étoile pour apprendre la véritable nature du culte. Ils découvrent alors les autels consacrés à Tzeentch et Slaanesh ainsi que les sacrifices rituels consentis par les membres de l'ordre pour la réalisation de leurs plans. Il revient alors à chaque initié de décider de son sort : participer aux rites du culte ou en devenir la prochaine victime.

Le symbole de l'ordre de l'Étoile, une broche, est un diamant dont partent huit branches faites d'or, que ses membres portent au niveau du cœur. Leurs attributions varient grandement et peuvent inclure la gestion des affaires courantes du culte, l'exécution de ses plans, le recrutement des Flambeaux ou le travail dans les hautes sphères du pouvoir et nombreux sont ceux qui choisissent de se consacrer entièrement à leurs nouvelles fonctions au sein de l'ordre. L'ordre comprend en outre un sous-groupe entièrement consacré à la surveillance de ses membres et à la collecte d'informations. Ils conservent celles-ci soigneusement jusqu'à ce qu'une opportunité de s'en servir se présente, que ce soit afin de ruiner un rival politique ou d'humilier une Jeune Bougie trop zélée face à ses frères.

Les membres de l'ordre faisant preuve d'aptitudes hors du commun sont instruits dans les voies du Chaos pour pouvoir prendre part à la préparation des rituels secrets du culte. Des démons sont invoqués lors de ceux-ci afin de démontrer la puissance de l'organisation. Des prières sont adressées à Tzeentch et Slaanesh par leur intermédiaire et certains sont même prêts à courir le risque de subir de sévères mutations si cela peut leur donner accès à une puissance magique accrue dont ils peuvent user pour dominer le commun des mortels. Leur existence est dès lors gardée entièrement secrète et ils se cantonnent aux arrière-salles du quartier général d'Altdorf afin de mener à bien les machinations qui les occuperont pour le restant de leur vie. Les membres de l'ordre accordent aux récipiendaires de ces improbables bénédictions une place toute particulière : ce sont les authentiques élus des sombres maîtres du culte.



NOUVEAU TALENT : POLITIQUE

Description : vous êtes en mesure de manipuler autrui pour le plier à votre vision des choses. Vous bénéficiez d'un bonus de +10% aux tests de Baratin, Charisme et Marchandage.

Le grand maître

Les membres du culte ne sont au courant que d'une autorité qui règne au-dessus du cercle de l'Étoile : le grand maître du culte. Il est élu par les membres de l'ordre de l'Étoile et représente l'exemple le plus accompli de ce que doit être un membre du culte. Peu après son élection, celui-ci est présenté au grand illuminateur qui lui révèle alors son véritable rôle au sein de l'organisation, celui d'un dirigeant fantoche au service du cercle de l'Omniscient. Une fois encore, un choix est exigé de l'initié, mais la mort ne sanctionne cette fois pas le refus. Les pouvoirs du grand illuminateur lui permettent aisément de contrôler les esprits et celui-ci fera volontiers usage de son talent sur le grand maître si le besoin s'en fait sentir.

Le cercle de l'Omniscient, le grand illuminateur et sa garde personnelle forment un véritable culte dans le culte capable de manipuler l'ensemble des membres de l'organisation où qu'ils se trouvent dans l'Empire. Afin de conserver les secrets du culte, les membres du cercle se font passer pour des membres ordinaires de l'ordre de l'Étoile et évitent toute action d'éclat, feignant de ne s'intéresser qu'aux affaires ordinaires de l'organisation, sans jamais laisser paraître leurs véritables ambitions. Même dans les pires circonstances, leur manie du secret leur garantit la possibilité de s'enfuir et de pouvoir recommencer à partir de rien.

Carrières

Comme peu de membres feront véritablement carrière au sein même de l'organisation, les meneurs du culte sont souvent à la recherche de personnalités variées afin de renforcer l'emprise du culte. La plupart des membres de bas rang de l'aile politique sont des Bourgeois ou des Nobles tandis que les Bateleurs sont les plus nombreux parmi les artistes. Ceux qui progressent au sein du culte sont habituellement choisis parmi les Aristocrates, Courtisans, Intendants, Maîtres-artisans, Maîtres de guilde, Marchands, Ménestrels ou Politiciens. Si le culte favorise plutôt ces carrières en général, il n'est pas impossible d'en trouver d'autres, pourvu que la nouvelle recrue serve d'une façon ou d'une autre les intérêts du culte.

Certaines carrières sont en revanche absolument indésirables pour le culte, notamment celles qui correspondent aux classes les plus basses et défavorisées de la société impériale. Peu de nobles et de personnes fortunées sont favorables à l'idée d'introduire des personnages de basse extraction dans l'organisation. Les Agitateurs et les Démagogues sont particulièrement mal vus des dirigeants de l'organisation, qui n'ont aucun désir d'accueillir des fortes têtes et des bavards parmi eux. Toute atteinte au secret dont s'entoure le culte met son existence en péril et celle-ci ne peut donc jamais être révélée, sous peine de sanctions immédiates.

Compétences et talents du culte

On exige des membres qu'ils acquièrent une connaissance exacte des symboles du culte et de leur signification. Tous les membres reçoivent la compétence Alphabet secret (culte de l'Illumination) et peuvent acquérir, s'ils le souhaitent, les talents et compétences suivants : Charisme, Dur en Affaires, Éloquence, Étiquette, Marchandage et Orateur Né.

Personnalités

Rares sont ceux qui soupçonnent la véritable étendue du culte. Le grand illuminateur actuel est Klaus von Talber, conseiller auprès de Berndt Wechsler, un noble de moyenne importance résidant à Altdorf. Les subterfuges de Klaus et son emploi systématique de la magie du Chaos font de lui le maître presque absolu des affaires du duc. Les membres de la cour se soucient assez peu de Wechsler, mais tous apprécient la présence rassurante de Klaus, toujours disposé à leur faire connaître les intentions de son employeur.

Parmi les autres personnages de marque du culte figurent notamment le burgomeister Gerhard Rabe d'Averswald, le maître de la guilde des marchands d'Altdorf Norbert Cullen et le fameux ténor tiléen Iacoppo Cento. Membres de l'ordre de l'Étoile, ils ont tous énormément contribué au culte et acquis une importance considérable dans le monde depuis leur initiation.





CHAPITRE X : LA TOURNÉE DES GRANDS-DUCS

Par Jody Macgregor

C'est dans les auberges et les tavernes que les habitants du Vieux Monde peuvent se débarrasser du stress découlant d'une dure journée de labeur, se retrouver entre amis et prendre de terribles cuites. Elles fournissent aux nouveaux arrivants un endroit où se reposer, quand bien même il ne s'agit que d'un coin de plancher douteux près de la cheminée, sans compter que ce sont des lieux idéaux où récolter les rumeurs locales et les nouvelles du jour. Toutes les villes ne sont pas assez grandes pour avoir leur propre journal, et de toute façon, bien des aventuriers sont analphabètes. Une visite au troquet du coin est le meilleur moyen de savoir ce qui se passe, mais aussi (eh oui!) de prendre une bonne vieille cuite, comme tout le monde.

QUELQUES DÉBITS DE BOISSONS À NE PAS RATER

Les auberges et tavernes qui suivent sont décrites de manière à pouvoir être placées dans n'importe quelle ville plus ou moins importante de l'Empire. Toutefois, il peut être intéressant de les modifier afin qu'elles s'intègrent mieux à l'atmosphère de certains lieux. Par exemple, à Altdorf, ville surpeuplée, les bâtiments sont plus hauts, et on peut donc ajouter un ou deux étages supplémentaires au toit des auberges afin d'y aménager d'autres chambres pour les hôtes.

L'auberge de l'Arène

Type : auberge, ancienne arène de gladiateurs
Enseigne : un gantelet de mailles en acier

L'*Arène* est un peu différente des autres auberges. Ceux qui y viennent pour la première fois sont d'abord frappés par la vaste fosse qui occupe le centre de la salle et les gouttières creusées à même le sol de pierre, évacuant la bière renversée et les vomissures pendant les nuits les plus animées. Cet aspect frappant vient du fait que l'auberge était à l'origine une arène de gladiateurs jusqu'à ce que Hargin Gagrimson, un des plus rudes gladiateurs de la ville, la rachète et la rénove. Le creux central en était l'arène et les rigoles étaient à l'origine prévues pour évacuer le sang.

Pour descendre dans la salle principale, affectueusement surnommée la fosse par les habitués des lieux, il faut descendre un escalier. La fosse, bordée sur toute sa circonférence par une saillie, mesure un peu plus de deux mètres de profondeur et a un diamètre de neuf mètres. Les piques qui empêchaient autrefois les

gladiateurs de s'échapper en montant au rebord supportent aujourd'hui les bougies qui l'illuminent. Une demi-douzaine de tables ont été installées dans l'ancienne arène et les serveurs y descendent en permanence des boissons. Les buveurs qui n'aiment pas se tenir trop loin de la réserve d'alcool restent assis sur des bancs tout autour. À l'étage au-dessus du bar, on trouve une salle commune et plusieurs chambres privées où l'on peut louer des paillasses.

Il arrive que des groupes d'amuseurs se produisent à l'*Arène*, et lors de ces occasions spéciales, les tables sont retirées de la fosse qui se transforme en scène où se déroule le spectacle sous les yeux du public, assis en haut. L'acoustique n'est pas extraordinaire, mais le public est dans une position parfaite pour bombarder de nourriture les artistes qui ne se montrent pas à la hauteur.

Hargin est un nain et il arrive à avoir des prix sur les boissons naines, comme l'ale de Zhufbar et la fine de Korben. Il les vend au prix de boissons ordinaires, ce qui lui a valu nombre de clients fidèles. Pourtant, tout le monde ne l'aime pas. Les gladiateurs de la ville lui en veulent de leur avoir retiré leur fosse et leur gagne-pain, et ils menacent ses affaires en lançant par les fenêtres des briques autour desquelles sont attachés des messages haineux. Jusqu'ici, il ne s'agit que d'une gêne, mais les gladiateurs sont des hommes violents et dépourvus d'imagination : le conflit va forcément dégénérer.

Hargin Gagrimson « le Crochet »

Le père de Hargin était un joueur invétéré qui vendit son fils comme gladiateur pour payer une énorme dette. Durant la majeure partie de sa vie, Hargin n'a connu que la fosse et le contact de la peau de ses adversaires s'écrasant sous ses phalanges. Mais quand il a perdu sa main, coupée par un Middenlander maniant la hache, il a également perdu toute envie de se battre. Économisant des bouts de chandelle comme seuls les nains savent le faire, il gagna assez pour s'affranchir et racheter ensuite la fosse. Hargin dirige un établissement tranquille et ne permet aucune violence, mais si les choses dégénèrent, il ne reculera pas devant un combat. Même avec une seule main, il vaut encore plusieurs hommes.



Hargin « Crochet » Gagrimson

Race : nain
Carrière : Aubergiste (ex-Bourgeois, ex-Gladiateur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
64%	35%	40%	53%	40%	43%	44%	26%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	17	4	5	3	0	1	0

Compétences : Charisme, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (nains), Esquive, Évaluation, Fouille, Intimidation, Langue (khazalid, kislevien, reikspiel), Lecture sur les lèvres, Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier, maçon), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Code de la rue, Coups assommants, Coups précis, Coups puissants, Désarmement, Dur en affaires, Force accrue, Fureur vengeresse, Intelligent, Maîtrise (armes lourdes, armes de parade, fléaux), Résistance à la magie, Robuste, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 3, jambes 0
Armes : crochet (arme à une main), coup-de-poing
Dotations : boulier, auberge, domestiques
Citation : *« Si t'as un sou d'bon sens, pose-moi donc cette arme et déguerpis. Et si t'en as pas, faudra que je t'ouvre d'la source à l'estuaire, si tu vois ce que je veux dire. »*

Le Corbeau et le Chat

Type : taverne et maison de jeu
Enseigne : un corbeau perché sur le dos d'un chat noir

Le Corbeau et le Chat est une taverne de plain-pied dont l'arrière donne sur le fleuve. Au premier coup d'œil, elle semble n'être qu'un simple bar bien aménagé qui offre des boissons et la pitance de base (il n'y a pas de chambres : c'est une taverne et non une auberge). Les adorateurs de Ranald, eux, ne s'y trompent pas. Faites le signe des doigts croisés à l'un des serveurs au moment de payer et ils vous feront savoir d'un bref signe de tête si la salle de l'oratoire est ouverte.

La plupart du temps, on trouve deux à quatre membres du personnel derrière le bar. En plus des tables, des alcôves privées et fermées par des rideaux sont aménagées le long des murs pour les clients qui veulent un peu d'intimité. L'endroit semble un peu plus froid qu'une taverne ordinaire, mais en dehors de cela, il n'a rien de curieux.

Au bout du couloir menant aux latrines se trouve une porte sans signe distinctif. Il suffit d'y frapper autant de fois qu'il y avait de serveurs derrière le bar quand vous êtes entré pour qu'on vous laisse pénétrer dans la salle de l'oratoire. Dédié à Ranald, le petit temple du *Corbeau et du Chat* se doit d'être un peu particulier : c'est une maison de jeu. L'atmosphère est ici nettement plus joviale que dans la salle principale, peut-être parce que les boissons y coûtent dix pour cent moins cher. Sous les yeux vigilants de la grande Sigrid et de frère Reuban, les tables de roulette et les parties de cartes vont bon train. On a un peu moins de chances d'y perdre sa chemise que dans une maison de jeu standard (généralement, la maison bénéficie de +40% à son test de Jeu ; Reuban n'y ajoute que +10%). Ceux qui tentent de tricher doivent effectuer un test d'Escamotage opposé au test de Perception de Reuban. Pour chaque degré de réussite, ils bénéficient d'un bonus de +10% à leur prochain test de Jeu, mais en cas d'échec, ils sont pris la main dans le sac. On est

censé offrir une pièce gagnée sur dix au Seigneur de la Chance. Frère Reuban aborde les gagnants avec un plateau de collecte ; ceux qui refusent de payer se voient demander de repartir vers la salle principale et on leur dit qu'ils devraient s'estimer heureux qu'on accepte encore leur argent au bar.

Frère Reuban conserve l'argent à l'intérieur d'un coffre-fort dans son bureau. En échange d'une commission, il peut également y stocker les objets d'origine douteuse pour d'autres disciples de Ranald le temps que les choses se tassent. Le coffre est de fabrication naine et n'a aucun mécanisme d'ouverture visible, mais si on tourne la table de roulette placée sur le bureau de Reuban sur le cinq noir, le vingt-trois rouge puis à nouveau le cinq noir, il s'ouvre.

Une porte du bureau ouvre sur le fleuve. Les biens détenus par Reuban sont généralement transférés dans un bateau directement depuis son bureau.

Frère Reuban

Reuban était un joueur à la rue et criblé de dettes. Il risqua tout sur un coup de dés (au sens littéral), murmura une prière à Ranald et gagna gros. Il trouva instantanément la foi. Il utilisa l'argent qu'il avait gagné pour acheter une vieille taverne et en faire le *Corbeau et le Chat*, vouant sa vie au dieu qui avait exaucé ses prières.

La pègre est ravie d'avoir frère Reuban dans les parages : il a payé ses dettes et cache les objets recherchés. Cependant, les maisons de jeu réglo ne partagent pas cet enthousiasme. Les jeux de Reuban sont moins truqués que les leurs et les gens commencent à s'en rendre compte. Certains joueurs invétérés de la ville se sont mis à fréquenter exclusivement le *Corbeau et le Chat*. Les établissements de jeu ont bien essayé d'amener le guet à faire fermer boutique à Reuban, mais sans succès. Il s'avère en effet que frère Reuban fait de considérables donations au fonds pour les veuves et les orphelins du guet.

Frère Reuban est un individu accommodant qui préfère se fier à sa chance plutôt que de réfléchir, mais il ne supporte guère les idiots. Tous les clients qui ne font pas preuve de respect envers lui, ses employés ou son dieu se voient vigoureusement mis à la porte.

Frère Reuban

Race : humain
Carrière : Prêtre de Ranald (ex-Initié, ex-Joueur*)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	41%	35%	41%	49%	45%	52%	53%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	15	3	4	4	1	0	0

Compétences : Baratin, Charisme +10%, Commérage, Connaissances académiques (astronomie, théologie), Connaissances générales (Empire, nains), Escamotage, Évaluation, Focalisation, Langage mystique (magick), Langage secret (langage des voleurs), Langue (classique, reikspiel +10%), Lire/écrire, Natation, Perception +20%, Sens de la magie, Soins
Talents : Chance, Code de la rue, Coups assommants, Éloquence, Fuite, Magie commune (divine), Orateur né, Réflexes éclair, Sociable, Vision nocturne
Folie : esclave du jeu
Armure : gilet de cuir
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : dague
Dotations : jeu de cartes, dés, livre de prières, symbole religieux (dés sacrés), robe, accessoires de calligraphie
Citation : *« La chance n'est qu'un des autres noms du destin. »*

* Cette carrière est décrite dans *Les Héritiers de Sigmar*.

La Grande Sigrid

La Grande Sigrid fut jetée à la rue par sa mère, une « belle de nuit », dès qu'elle fut en âge de s'occuper seule d'elle-même. Sa robustesse naturelle lui permit de rassembler par la force une bande de gamins des rues qui terrorisaient le voisinage, faisant les poches, volant de la nourriture et commettant même quelques menues extorsions. Ils finirent par attirer l'attention de la « guilde dont on ne parle pas dans la bonne société ». Au début, le sobriquet de cette mioche à la langue bien pendue n'était qu'une plaisanterie de la part des membres de la guilde. Ceux-ci l'acceptèrent dans leurs rangs et lui permirent de développer son talent pour vivre à la force de ses poings et de sa cervelle, et Sigrid mérita bien son surnom. Elle devint un agent expérimenté de la guilde. Sigrid mesure un bon mètre quatre-vingts, elle est très large d'épaules et sa peau est ornée d'une impressionnante collection de tatouages de roses, de papillons et d'autres images étonnamment féminines.

La guilde lui a confié la tâche de veiller sur frère Reuban quand il a démarré son affaire. Elle fait office de videuse et de conseillère issue du milieu auprès de l'impétueux prêtre, l'aidant à négocier avec le guet et les familles de la pègre alors qu'il aurait naturellement tendance à compter uniquement sur sa chance. Avant d'entreprendre ce métier, Sigrid n'était pas d'une grande piété, mais à force d'écouter Reuban et de voir qu'il semble effectivement béni et mène une vie agréable, elle commence à avoir la foi. Peut-être son prochain tatouage représentera-t-il l'un des chats de Ranald.

La Grande Sigrid

Race : humaine
Carrière : Coupe-jarret

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
46%	29%	49%	42%	29%	33%	43%	36%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	4	4	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances générales (Empire), Esquive, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage des voleurs), Langue (reikspiel), Résistance à l'alcool
Talents : Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Lutte, Robuste, Sang-froid, Sur ses gardes
Armure : armure moyenne (gilet de mailles et gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 3, jambes 0
Armes : dague, coup-de-poing
Dotations : patte de lapin porte-bonheur
Citation : *« Tu as des tripes pour oser venir tricher ici. Si tu veux les garder, rends l'argent et déguerpis. »*

Le Coq et le Seau

Type : auberge
Enseigne : la tête d'un coq dépassant d'un seau

La plupart des cités de l'Empire ont un ghetto halfling (ou « Kleinmoot ») où la population de ces petites gens vit dans de minuscules maisons colorées agglutinées dans des rues exiguës. On trouve certains établissements commerciaux dans les Kleinmoot, et les membres des autres races s'y rendent souvent pour y trouver des biens et des services spécifiques, en particulier en matière de nourriture et de boisson. Les halflings sont connus pour être les meilleurs cuisiniers de l'Empire, et des Bretonniens en sont déjà venus aux mains en pleine rue avec des Impériaux après avoir osé suggérer que leurs grands chefs pouvaient rivaliser avec des halflings.

Le Coq et le Seau est une auberge dirigée par des halflings non loin de la bordure du Kleinmoot, très réputée parmi les avocats et magistrats de la ville, car elle est proche de la Vénérable Guilde Juridique et sert des mets et boissons qui comptent parmi les meilleurs de la cité. Les hommes de loi y jouissent d'une réduction de 10% depuis qu'ils ont sauvé l'auberge de la démolition. À l'époque où on a voulu construire à son emplacement une nouvelle place du marché, ils ont réussi à démontrer à la cour que la construction présenterait des dangers d'après les plans établis. C'était complètement faux, mais les avocats ne voulaient pas avoir à se chercher un autre troquet, et les bâtisseurs ne trouvèrent aucun homme de loi pour les représenter. *Le Coq et le Seau* est inconnu de la plupart des humains en dehors du monde du droit, mais on conseille à tous ceux qui veulent organiser une réunion d'affaires en dehors de leurs bureaux (comme les clients désireux de verser des payements qu'il est dangereux de recenser dans un livre de comptes) de se retrouver là. Toutefois, les choses sont un peu différentes dans le Kleinmoot, et on doit se plier à certaines coutumes locales.

Sur le mur est accrochée une cockatrice, qui n'est de toute évidence qu'une vieille tête de coq poussiéreuse portant crânement le bout de corne de vache qu'on a grossièrement fixé dessus. Un anneau est suspendu au plafond par un fil de deux mètres, juste devant la tête, permettant aux clients de se livrer à un jeu appelé « coiffer la cockatrice » : il s'agit de faire balancer l'anneau sur sa ficelle de façon à ce qu'il vienne s'accrocher à la corne ; au prix d'un test de Capacité de Tir Assez difficile (-10%). Chaque participant a droit à trois essais, et le perdant paie la tournée suivante. Les grandes gens qui violent l'un des pittoresques interdits des halflings se voient offrir une chance de jouer contre l'un des videurs, Samfast et Chundo. Ils doivent gagner à « coiffer la cockatrice » s'ils veulent rester. Parmi ces règles, que connaissent tous ceux qui ont la compétence Connaissances générales (halflings), on trouve les suivantes :



- Ne pas porter de chapeau ni de casque quand on commande à boire.
- Ne jamais commander une « demi-portion ».
- Ne pas cracher.
- Ne pas essuyer la poussière de son verre.
- Tout ce que vous pourrez inventer pour attirer des ennuis aux PJ.

Le plafond du *Coq et du Seau* n'est même pas haut d'un mètre quatre-vingts. La plupart des humains et des elfes doivent se courber pour entrer et sont handicapés en cas de bagarre (malus de -10% aux tests de Capacité de Combat). Les meubles et les chambres à coucher de l'étage sont moitié moins grands que la normale, mais les plats et les chopes sont de taille ordinaire (voire copieux dans le cas des plats). Les plats à base de poulet sont la spécialité de la maison.

Meradell Gomme-seau

Meradell est la dernière descendante d'une longue lignée de Gomme-seau à tenir le *Coq et le Seau*. C'est une vieille traditionaliste aux habitudes bien ancrées. Étant halfling, on trouve parmi ces habitudes une propension à dire des choses qui feraient rougir un humain. Peu lui chaut de mettre son nez dans les détails les plus intimes de la vie amoureuse de ses clients et d'offrir les conseils utiles que lui confèrent ses années d'expérience, qu'on veuille l'écouter ou non. Meradell ne s'est jamais mariée, et ce n'était pourtant pas faute de prétendants dans sa jeunesse. La situation lui convient cependant très bien : ses cousins, les frères Gigote, sont destinés à prendre la relève à sa mort, perpétuant la fière tradition et l'héritage halfling du *Coq et du Seau*.

Meradell Gomme-seau

Race : Halfling
Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
22%	42%	23%	32%	47%	36%	39%	45%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	2	3	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +20%, Connaissances académiques (généalogique/héraldique), Connaissances générales (Empire, halflings), Esquive, Évaluation, Fouille, Langue (halfling, reikspiel +10%), Lire/écrire, Marchandage, Métier (cuisinier) +20%, Perception, Résistance à l'alcool

S'AMUSER AVEC LES COMMÉRAGES

Un test de Commérage réussi peut fournir un indice vital, des nouvelles fraîches et fascinantes ou un contact utile. Mais qu'arrive-t-il quand un personnage rate son test? Eh bien, il peut se faire rebattre les oreilles jusqu'à plus soif par un ivrogne doté d'une maîtrise de compétence en Baratin. Voici quelques exemples de ce genre de commérages :

« Valten n'est pas mort, vous savez. Mon cousin l'a vu au marché, la semaine dernière. Il achetait des choux. »

« Les nains sont tellement superstitieux qu'ils noient tous les chats noirs qu'ils voient afin qu'aucun ne croise leur route. »

« Dame Spitzestadt a joué avec le baron de Norden : elle a gagné 1 500 karls et elle est repartie avec le comte du Nordland. L'ordure. »

« C'est le pire hiver qu'on ait eu depuis des années. Pour moi, c'est la faute des ulricains. »

« Esmer dit qu'il faut dénoncer les mutants, que c'est notre devoir sacré. T'en es un, toi? T'as vérifié? »

« Bien sûr, Frau Schmidt est une sorcière. Vous n'avez pas vu sa verrue? »

« Vous n'avez jamais vu d'enfants elfes, n'est-ce pas? C'est parce qu'ils n'ont pas de bébés comme les gens normaux. Ils pondent des œufs. Et ils les pondent dans les gens. »

« C'est moi que tu regardes? »

Talents : Acuité auditive, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Maîtrise (lance-pierres), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Résistance aux maladies, Vision nocturne
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : aucune
Dotations : auberge
Citation : *« Qu'est-ce qui ne va pas, mon chou? Des problèmes à l'entrejambe? Je connais toutes sortes de remèdes pour ça. »*

Samfast/Chundo Gigote

Samfast et Chundo, les videurs du *Coq et du Seau*, sont deux parfaits jumeaux : même coupe au bol, mêmes cheveux blonds, mêmes yeux bleus et même physique imposant… Enfin, imposant pour des halflings en tout cas. L'un d'entre eux est généralement perché sur un tabouret près de l'entrée tandis que l'autre joue à coiffer la cockatrice ou aide Meradell en cuisine. On trouve rarement l'un sans l'autre, chacun a l'habitude de finir la phrase que son frère a commencée, et même leurs amis ont du mal à les différencier. Tous deux sont assez frustrés d'avoir à vivre dans une ville humaine et ils prouvent volontiers leur valeur aux grandes gens qui entrent dans l'auberge mais ne respectent pas leurs coutumes.

Samfast/Chundo Gigote

Race : halflings
Carrière : Garde du corps

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	45%	38%	36%	46%	29%	32%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : Commérage, Connaissances académiques (généalogie/héraldique), Connaissances générales (halflings), Esquive, Intimidation, Langue (halfling, reikspiel), Métier (cuisinier), Perception, Soins

Talents : Combat de rue, Coups assommants, Désarmement, Force accrue, Maîtrise (armes de jet, armes de parade, lance-pierres), Résistance accrue, Résistance au Chaos, Vision nocturne
Armure : armure légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : rondache, coup-de-poing, 2 couteaux de jet
Dotations : chope en étain, pipe et tabac
Citation : *« Plus ils sont grands… »*
« Et plus ils tombent de haut. »

La Chauve-souris Volante

Type : auberge volante
Enseigne : une aile de chauve-souris en feutre noir fixée à la porte

Les auberges volantes ne sont bien évidemment pas des bâtiments qui flottent dans les airs. Non, une auberge volante est une sorte de soirée itinérante qui s'établit chaque semaine dans un lieu différent pour éviter d'attirer l'attention des autorités et de payer la note de nettoyage. Une semaine, elle peut s'installer dans un entrepôt abandonné, et la suivante dans le manoir décrépit d'un noble décadent ou dans une taverne des docks. Seuls ceux qui ont les bons contacts ou assez d'argent pour se payer une catin de premier choix savent où les établissements du genre de la *Chauve-souris Volante* s'installent.

À la *Chauve-souris Volante*, dirigée par Klovis Wurznelke, on trouve bien des plaisirs interdits quand on y met le prix, et en particulier des racines de mandragore, des bonnets-de-fou et autres substances hallucinogènes. Il y a toujours des chambres privées munies de couchettes et de hamacs pour ceux qui préfèrent passer la soirée en position horizontale, même si le peu d'intimité qu'on y trouve provient juste d'épais rideaux suspendus aux chevrons d'un vieil entrepôt.

Bien des vendeurs de rêves artificiels et autres ribaudes présentent leurs services aux nouveaux arrivants qui entrent à la *Chauve-souris Volante* pour la première fois. Du reste, il n'est pas rare que des bagarres éclatent entre eux pour savoir qui s'occupera des nouveaux clients. Les habitués sont constitués de marins en permission, de nobles encanaillés et de la lie de la société en général. C'est le genre d'endroit où les aventuriers sont parfaitement à leur place.

Les gredins qui vendent des hallucinogènes à la *Chauve-souris Volante* ne sont pas réputés pour leur discernement. Acheter leurs produits revient à jouer à la roulette kislevite : il faut être parfaitement inconscient. Les substances qu'ils fournissent ont des noms impressionnants : folleracine, délice de Ranald, poussière de démon, racine de mandragore… Mais en réalité, il ne s'agit que de décoctions variées d'herbes volées et de produits chimiques mélangés dans de vieilles caves répugnantes, souvent coupées avec des choses dont il vaut mieux ignorer la nature. Ils cherchent toujours à en obtenir le prix le plus élevé possible, demandant en moyenne 25 co pour une dose. Ceux qui sont assez fous pour consommer ce qu'ils vendent sont aussitôt ivres morts (comme indiqué à la page 115 du livre de règles) et victimes d'hallucinations. Dans ce cas, il faut réussir un test de Force Mentale pour éviter de gagner un point de Folie.

Klovis Wurznelke

Les membres de la famille Wurznelke sont les serviteurs de dame Lenora depuis près de deux cents ans. Génération après génération, les Wurznelke ont appris à veiller sur Lenora, et il y a beaucoup de choses à apprendre quand votre maîtresse se trouve dans une urne funéraire.

Quand les chasseurs de vampires venaient s'occuper de Lenora, il y avait toujours un Wurznelke caché dans les ombres, attendant de pouvoir rassembler ses cendres pour les conserver à l'abri dans une urne métallique fixée sur une base noire et gravée au nom de « Rory ». L'urne était toujours à portée de la main (les cendres de son précédent occupant ayant été jetées aux ordures). Tous les Wurznelke se transmirent le devoir sacré de génération en génération, veillant sur dame Lenora et la nourrissant.

Car il fallait la nourrir. Lenora a beau être morte, elle n'en est pas moins tenaillée par la faim. L'urne est régulièrement remplie de sang malgré les prises de bec avec les représentants de l'ordre au fil des ans, et pourtant le liquide n'atteint jamais le bord. La rumeur prétend qu'il faut dix mille morts pour ramener un vampire à la non-vie, et la famille Wurznelke est sur le point de prouver que cette légende est fondée.

Klovis est tout particulièrement déterminé à être celui qui ramènera Lenora d'entre les morts, tout simplement parce qu'il est amoureux d'elle. Dans ses rêves, elle lui est tellement reconnaissante qu'elle fait de lui son compagnon vampirique ; ils dansent à travers les siècles dans une orgie de sang et il n'a plus jamais à subir le spectacle d'un tripot plein de drogués hallucinés.

Klovis est un charmant sociopathe qui entretient des illusions de grandeur. Il n'a que du mépris pour les drogués, mais il le cache derrière un masque amical qui ne se craquelle que quand il se trouve seul avec un de ses clients complètement abrutis par la drogue. C'est à ce moment-là qu'il sort ses couteaux.

Klovis Wurznelke

Race : humain
Carrière : Aubergiste (ex-Serviteur)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
37%	36%	38%	41%	56%	41%	41%	55%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	0	0

Compétences : Baratin, Charisme, Commérage +20%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Escamotage, Esquive, Évaluation +10%, Langue (kislevien, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage +10%, Métier (cuisinier), Perception, Résistance à l'alcool
Talents : Ambidextre, Code de la rue, Coups assommants, Dur en affaires, Étiquette, Fuite, Imitation, Réflexes éclair
Folies : cœur perdu, bête intérieure
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : 2 couteaux
Dotations : urne mystérieuse, auberge
Citation : *« Vous semblez souffrant, messire. Peut-être désirez-vous vous allonger à l'écart du chahut ? Suivez-moi, je vous en prie. »*

Bernhardt Hofstetter, alias Herr Doktor Deliss

Bernhardt était un apothicaire qui fabriquait les remèdes prescrits par les médecins, s'assurant d'avoir toujours du travail en y mêlant des substances provoquant l'accoutumance. Ses clients retombaient malades dès qu'ils cessaient de prendre leurs médicaments, et ils revenaient donc chez lui, jusqu'à ce que la guilde ait vent de cette escroquerie et le mette sur sa liste noire. Désormais, Bernhardt vit dans l'illégalité et gagne sa vie sous le nom du Doktor Deliss, vendant les mêmes produits mais sans dissimuler leur nature ; enfin, sans *trop* la dissimuler. Il ne dit pas quelle dose du produit chimique connu sous le nom de sang de Sigmar et provoquant la démence entre dans la composition de la « poudre à rire » qu'il vient de vendre, et ses clients ne posent pas la question. Naturellement, il ne prend jamais ses propres produits.

Bernhardt Hofstetter, alias Herr Doktor Deliss

Race : humain
Carrière : Escroc (ex-Artisan)

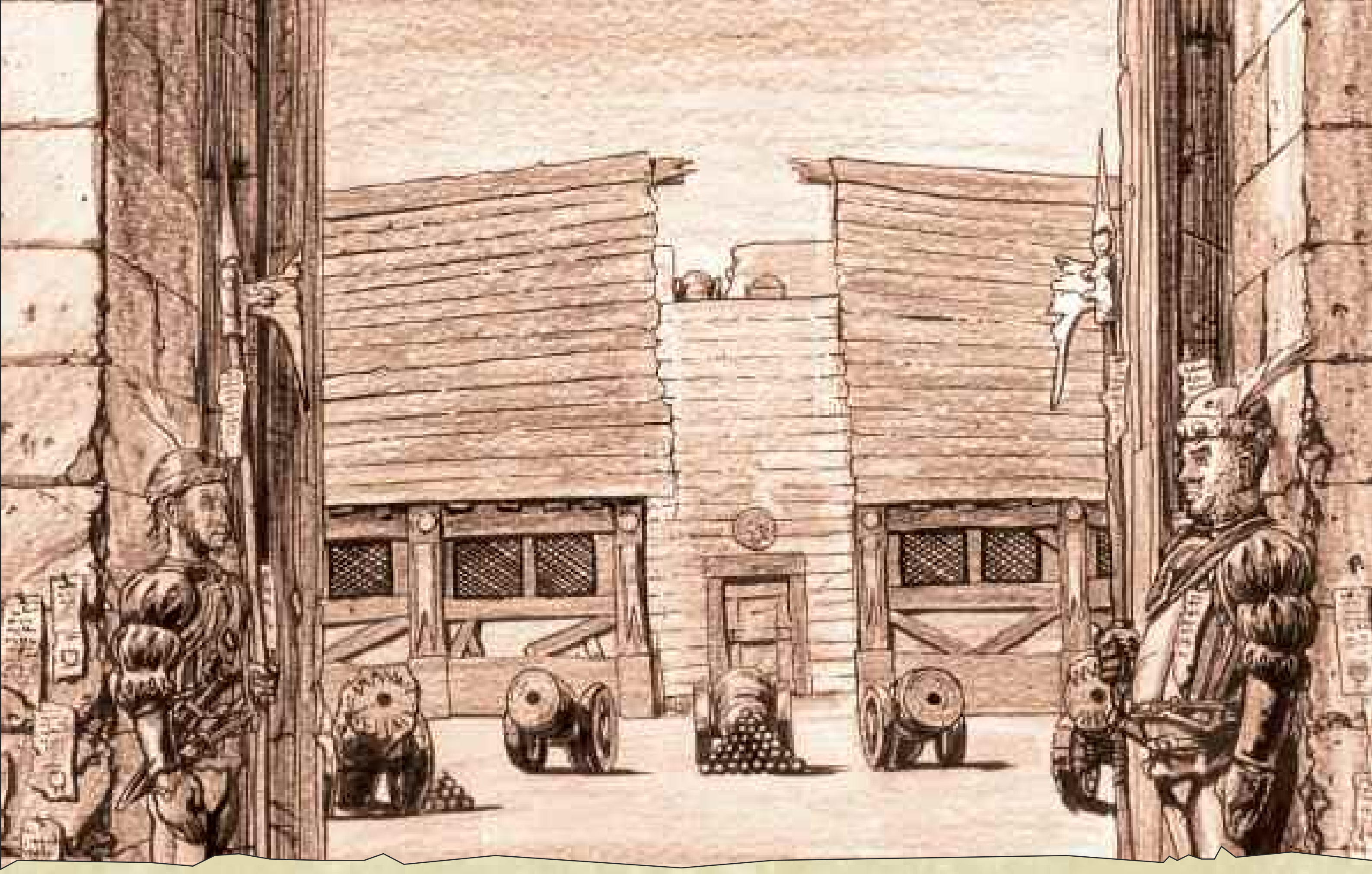
Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	33%	43%	37%	44%	44%	41%	40%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	4	3	4	0	0	0

Compétences : Alphabet secret (voleur), Baratin, Charisme, Commérage +10%, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Expression artistique (acteur), Langage secret (langage de guilde, langage des voleurs), Langue (reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (apothicaire, herboriste), Perception
Talents : Ambidextre, Calcul mental, Code de la rue, Dur en affaires, Éloquence, Sixième sens
Armure : armure légère (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (gourdin)
Dotations : potion de soins, outils d'artisan (nécessaire d'apothicaire), poudres et attirail suspects, 20 co
Citation : *« Voilà précisément ce que vous cherchez, croyez-moi. C'est le remède idéal au mal qui vous afflige. »*



CHAPITRE XI : SORTEZ VOS PÉTOIRES !

L'ÉCOLE IMPÉRIALE D'ARTILLERIE DE NULN

par Bill Bodden

Il y a maintenant longtemps que les armées de l'Empire recourent à l'artillerie. La glorieuse cité de Nuln a bâti l'essentiel de sa prospérité à l'aide des canons tonitruants qui constituent la fierté de bien des régiments impériaux. Malgré la réputation déplorable des explosions, engorgements et autres déficiences des armes à poudre noire, celles-ci sont très appréciées de beaucoup de nobles, aussi bien pour le vacarme qu'elles produisent que pour leurs origines naines. Développées et perfectionnées par les nains pour faire face à l'incursion dévastatrice de la horde de peaux-vertes menée par Gorbad Griffe de Fer, ces armes *paraissent* redoutables, ce qui suffit pour bien des gens à justifier leur présence au sein de l'arsenal impérial.

Au départ, les armes à feu impériales étaient exclusivement le produit de spécialistes expulsés de la guilde des ingénieurs nains pour leurs idées trop radicales. Ces expatriés se virent offrir des sommes d'argent et des terres par de puissants nobles de l'Empire à condition de fabriquer les meilleures armes possibles, ceci dans des conditions pour le moins rudimentaires avec des humains plus ou moins ignares en guise d'assistants. Ces humains finirent par apprendre cet artisanat et commencèrent à concevoir leurs propres armes. On compte parmi leurs récentes créations le canon à répétition feu d'enfer et le tank (ou char) à vapeur impérial.

Nuln fut choisie comme site de la fonderie militaire impériale pour plusieurs raisons. Tout d'abord, c'était une communauté prospère au carrefour de plusieurs routes marchandes, si bien que les matériaux bruts étaient d'un accès facile et que les produits finis pouvaient être transmis vers tous les coins de l'Empire, assez rapidement. Nuln disposait également d'une fonderie de cloches qui fournissait l'église et les établissements locaux. Elle fut facilement convertie pour la fonte des armes à feu. En outre, les nains représentaient déjà une minorité substantielle au sein de la ville, offrant une main-d'œuvre qualifiée et abondante.

La première fonderie et école d'artillerie vit le jour durant le siècle précédant la Grande Guerre contre le Chaos. Les ingénieurs nains avaient l'autorisation de la guilde de partager leurs secrets de conception avec les humains, tant qu'ils ne leur divulguaient pas celui des runes, qui ne devaient en aucun cas agrémenter les armes des hommes. Sans compter que ces ingénieurs exilés exigèrent un dédommagement copieux. L'Empire s'empressa de l'acquitter, car il cherchait désespérément un atout contre les hordes orques qui mor-

daient régulièrement sur les frontières méridionales. Les coffres du comte du Wissenland furent vidés à plusieurs reprises durant les dix années que demanda la construction, mais il fut au bout du compte en mesure de rembourser sa mise au triple en moins d'une décennie. Aujourd'hui, l'école impériale d'Artillerie est le meilleur site d'apprentissage des armes à feu pour un humain, notamment en ce qui concerne les pièces d'artillerie. C'est également le seul endroit où ces armes sont conçues, en dehors des fonderies naines.

Difficile de manquer l'école d'Artillerie. Ses murs de plus de cinq mètres cernent la bâtisse sur trois fronts, la muraille de six mètres de la ville se chargeant du quatrième. L'école domine l'Aver et offre une vue imprenable sur l'île du même nom, où se déroule l'essentiel de l'entraînement des artilleurs. Les remparts sont en blocs de calcaire noircis par deux siècles de suie et d'embruns fluviaux. Deux tours de 7,50 mètres marquent l'intersection entre les murs est et nord, avec le mur ouest, plus long, qui comprend également la porte principale. Le bâtiment forme un rectangle inégal qui s'élargit légèrement là où le mur suit le cours du fleuve. Dans l'enceinte, on trouve divers dortoirs aux allures de casernes, une grande cour pour les exercices excluant les détonations et des forges ramassées le long du fleuve. Toute la muraille est hérissée de canons et plusieurs mortiers sont montés sur des chariots au milieu de la cour, à proximité de grandes piles de lourdes boules de pierre. Deux canons à répétition feu d'enfer occupent le mur nord, le long duquel on trouve les cuisines et la salle principale (qui fait également office de réfectoire pour les élèves) pour le rez-de-chaussée, les salles de classe au premier étage et les quartiers du personnel au second. Le mur ouest ne présente qu'un accès, une porte tout juste suffisante pour laisser passer un homme qui donne sur un escalier en bois étroit descendant vers le fleuve. Il s'y trouve un quai, deux ou trois petits canots y étant amarrés à toute heure.

Les « enfants de la balle »

L'école d'Artillerie entretient une relation de longue date avec l'orphelinat de la cité. Elle enseigne le métier d'ouvrier, d'artisan ou d'artilleur aux garçons qui en sont issus et s'assure non seulement qu'ils reçoivent une formation et les bases de la bienséance, mais aussi qu'ils apprennent les rudiments des mathématiques et de l'instruction. Outre ceux, nombreux, qui deviennent soldats, ingénieurs, fabricants d'armes à feu ou artilleurs, bon nombre sont engagés comme clercs, scribes et hérauts par les maisons de la noblesse, beaucoup servant aussi brillamment les sphères gouvernementales au sein de l'importante bureaucratie impériale.

Le plus souvent, ceux que l'on surnomme les « enfants de la balle » sont levés depuis une heure lorsque retentit la salve matinale et ont même pris leur petit déjeuner, préparé les forges pour que les flammes soient bien vives et assuré des dizaines de corvées mineures pour que la journée d'apprentissage se déroule au mieux.

Les enfants de la balle sont autant apprentis qu'élèves, car les tâches qu'ils effectuent parfont leur éducation. Il leur arrive également de remplir quelques besognes pour réduire leur dette envers l'école. Les plus ambitieux vont même jusqu'à travailler au point de ne plus rien devoir une fois leur diplôme en poche. Ces cas restent néanmoins rarissimes.

Le temple de Verena accueille la plupart des orphelines de la ville, mais il arrive qu'une de ces jeunes filles fasse montre de l'intérêt ou des aptitudes requis pour être prise en charge par l'école, sous la tutelle de l'un des maîtres ou d'un noble intéressé. Elle peut alors y apprendre l'un des divers métiers enseignés par l'école d'Artillerie, y compris le maniement des armes. Un grand soin est pris pour ce qui est de sa sécurité, notamment pour qu'elle ne soit pas importunée par les garçons les plus chahuteurs, bénéficiant ainsi d'une d'intimité dont ne jouissent pas les dortoirs masculins.

Les enfants de la balle et ceux de l'aristocratie n'ont pas l'habitude de se mêler les uns aux autres. Outre le fait de disposer d'un dortoir et de cuisiniers attitrés (et donc d'une meilleure nourriture), les nobles ont tendance à regarder les orphelins de haut, mais ils se conduisent de même avec l'essentiel du personnel. Ce dernier est parfaitement conscient de cette rivalité et œuvre efficacement pour en empêcher l'escalade. Les disputes sont interdites, les sanctions prenant la forme de corvées supplémentaires souvent désagréables, de renvois d'au moins une semaine, voire d'expulsion dans les cas les plus sérieux. Les infractions graves, comme le vol, le meurtre et autres crimes, sont confiées aux autorités de la ville. Bien entendu, qu'ils soient innocents ou coupables, les enfants de la balle connaissent dans ce cas un sort moins enviable que leurs homologues de la haute société.

Les canons de Nuln

On forge trois types de canons de campagne à l'école d'Artillerie : les mortiers, les canons ordinaires et les canons à répétition feu d'enfer, en plus de centaines d'armes plus modestes et de pistolets. Étant donné que chaque arme est conçue séparément, les réparations sont également très spécifiques. Les canons, canons à répétition feu d'enfer et mortiers qui éclatent ou se fissurent ne peuvent être arrangés et sont rapportés aux fonderies de l'école avant d'y être portés à température de fusion et mélangés à d'autres métaux pour construire de nouvelles armes. Le bronze est le métal de prédilection pour ces armes.

Le maître alchimiste surveille l'étape de mélange de la poudre et s'assure de disposer d'une réserve des ingrédients nécessaires (obtenus auprès des détaillants locaux) pour l'année à venir. Les munitions sont coulées sur place. Pour les charges des petites armes, on recourt à la tour à plomb, tandis qu'on se sert de moules pour les boulets de canon. Les mortiers tirent plus souvent des boules de pierre façonnée plutôt que des projectiles métalliques plus coûteux, de même que les canons et les canons à répétition feu d'enfer quand les munitions commencent à manquer. On engage souvent des tailleurs de pierre pour accompagner les armées qui partent assiéger. Leur fonction est alors de trouver une carrière accessible pour y extraire la pierre et préparer ces munitions.

Les cloches sont toujours fondues ici, ce qui permet de grossir les revenus de l'école, ainsi que ceux de Nuln.

Le cursus

Chaque élève apprend les bases de l'entretien des diverses armes à feu : comment les nettoyer et les huiler quand on ne s'en sert pas, comment les préparer pour un voyage et comment les réparer provisoirement sur le champ de bataille. On leur enseigne également l'art du siège, notamment la construction intégrale sur le site de catapultes, de balistes et de tours de siège.

De nombreuses compétences peuvent s'apprendre ici, à condition d'en payer le prix. Les élèves potentiels commencent par rencontrer un fils de la balle établi, afin de déterminer ce qu'ils souhaitent étudier, après quoi ils pourront regarder si cela correspond avec ce que l'école propose pour l'année. Une personne qui cherche à suivre un cours spécifique pour accroître son savoir devra débourser davantage pour ce sujet d'étude que celui qui souhaite s'immerger complètement dans l'apprentissage de l'artillerie, mais elle risque moins d'être refusée quand la classe sera pleine. En revanche, elle ne pourra être logée ou nourrie à l'école.

Formations accessibles

Pour véritablement profiter des cours de l'école d'Artillerie, les PJ devront non seulement payer pour cet enseignement, mais également disposer des points d'expérience nécessaires pour acquérir

de nouveaux talents et compétences. Néanmoins, la qualité de l'instruction et l'immersion totale dans cet établissement sont telles que l'apprentissage des compétences et l'acquisition des talents coûtent deux fois moins de points d'expérience que la normale ; en d'autres termes, étudier une compétence ou un talent ne faisant pas partie de la carrière actuelle du personnage demande 100 xp seulement au lieu des 200 habituellement exigés par compétence, talent ou promotion. Les personnages qui entament la campagne comme élèves sont censés commencer leur éducation à partir de rien (en termes de jeu) et ne bénéficient donc pas cet avantage.
Les compétences et talents enseignés à l'école sont :

- **Compétences de base :** Commandement, Conduite d'attelages, Équitation
- **Compétences avancées :** Langage secret (langage de bataille), Lire/écrire, Métier (arquebusier), Métier (dépanneur de canons)
- **Talents :** Adresse au tir, Maître artilleur, Maîtrise (armes à poudre), Maîtrise (canons), Rechargement rapide, Sang-froid, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite

Enseignement

Le coût de l'enseignement est décidé par le conseil des maîtres de la guilde des mécaniciens, qui regroupe les meilleurs instructeurs de l'école, qui ont tous connu une réussite sans pareille dans leur domaine d'expertise. En général, c'est le maître d'une discipline donnée qui fixe les honoraires des cours qui y ont trait.

Pour en déterminer la valeur, les PJ effectuent un test de Sociabilité opposé. En cas d'échec, l'élève en puissance est refusé pour l'année à venir. En cas de réussite, il est accepté à condition de débourser 1 co par point d'expérience dépensé pour acquérir un nouveau talent, une nouvelle compétence ou une promotion. Si l'élève insiste efficacement auprès d'un maître (test de Sociabilité supplémentaire), le tarif est réduit de moitié. Les enfants de la balle qui acceptent des corvées additionnelles réduisent encore ce prix de moitié. Les élèves qui n'ont pas les moyens de tout acquitter sur-le-champ ne sont pas systématiquement renvoyés, surtout s'ils sont prometteurs. Au lieu de cela, ils doivent signer un document les engageant au service de l'armée impériale comme artilleurs, pour une durée qui ne peut être inférieure à dix ans. Les artilleurs gagnent généralement 100 pa par mois, plus du triple des 30 pa que reçoit le fantassin moyen. Un artilleur encore endetté doit consacrer la moitié de son salaire au remboursement de ce qu'il doit.

Le quotidien

La salve matinale sert de signal du lever pour la majorité des élèves. Avant le petit déjeuner, ils doivent participer à la gymnastique obligatoire que supervise le maître des exercices. Cette étape est caractérisée par trois tours au pas de course autour de la cour centrale de l'école. Ceux qui ont le pied léger peuvent profiter du temps gagné ici pour passer plus de temps à table, ce qui suffit souvent à les stimuler. Le petit déjeuner est suivi par des exercices de tir sur cible au pistolet. Ensuite, viennent les mathématiques et la lecture, suivies dans l'après-midi des exercices d'artillerie plus lourde ou de travaux à la forge, les corvées de nettoyage précédant le dîner. On ne fait pas de pause pour déjeuner.

Personne ne peut se soustraire au nettoyage et autres labeurs ingrats. Quand un aristocrate souhaite étudier ici, il doit se soumettre aux mêmes privations que tout le monde et ses parents ou les nobles qui le parrainent doivent signer un document attestant qu'ils comprennent ces termes et les acceptent. Les élèves bien nés bénéficient de quartiers et de nourriture bien supérieurs, mais pas question de tirer au flanc.

L'été est consacré à l'apprentissage de l'artillerie à proprement parler : tir sur cible, exercices de rechargement des armes et de visée, enseignement des meilleures techniques de transport d'un site à l'autre en temps de guerre. L'hiver est la saison de l'entretien.



On apprend à réparer les armes et leurs affûts, on étudie l'alchimie qui permet de produire la poudre, on forge de nouveaux canons, etc. Tous les élèves participent à cette routine hivernale, même si tous ne cherchent pas à devenir artilleurs. C'est ainsi que pour les élèves qui n'ont pas cette vocation, les exercices estivaux ressemblent fort à ceux d'hiver. Quelle que soit la saison, il n'est pas question que les forges s'éteignent, même si elles peuvent n'être que braises pendant la nuit.

On fait partie du conseil des maîtres de la guilde des mécaniciens à vie, à moins que le maître soit gravement blessé, qu'il choisisse de prendre sa retraite ou qu'il parte. Chacune des trois divisions (artilleurs, forgerons et ingénieurs) soumet ses recommandations au vote du conseil, avant approbation par la comtesse Emmanuelle von Liebwitz, actuelle Comtesse Électrice et marraine de l'école.

Le directeur gère l'école et se charge des commandes d'armes des divers Comtes Électeurs pour renforcer leurs armées au service de l'Empire. Il est non seulement en charge de l'administration de l'école, mais doit également connaître les ficelles des affaires. Son talent de négociateur fera la différence entre une année prospère et une saison maigre.

Le maître des fonderies est aux commandes de tout ce qui a trait à la fonte des canons de Nuln, ce qui en fait un membre important de la communauté. Il est particulièrement compétent pour tout ce qui concerne la production de ces armes. Sa fonction est de superviser la conception et de s'assurer que les délais sont respectés. Le maître des fonderies est autant administrateur qu'expert et, bien que peu connu hors de Nuln, il apparaît comme une véritable personnalité dans les murs de la ville. On attend également de lui une certaine diplomatie, pour mitiger les fiertés froissées et les tempéraments fougueux que les flammes des forges attisent parfois. Il est l'arbitre ultime en cas de dispute ; sa parole dicte la loi à l'école d'Artillerie et pèse même en dehors.

Le maître canonnier enseigne à ses élèves l'art d'employer l'artillerie sur le champ de bataille, insistant sur la précision et la sécu-

rité. Les élèves apprennent à calculer les distances et les hauteurs cruciales en phase de siège et à tirer efficacement lors d'exercices de simulation d'assaut. Le maître canonnier supervise les exercices physiques, assigne les préposés aux salves quotidiennes, recommande les élèves dignes de servir comme artilleurs au sein de l'armée et s'assure que ses garçons reçoivent un enseignement de qualité pour tout ce qui concerne le maniement de l'artillerie impériale.

Traditions

Voici un aperçu des traditions majeures que l'école observe.

Salves quotidiennes

Dès leur plus jeune âge, on inculque aux élèves de l'école l'importance de la ponctualité. L'une des traditions les plus anciennes de l'école se retrouve à travers les salves matinales et vespérales. Une heure après l'aube et une heure avant le coucher du soleil, on fait retentir le plus gros canon de l'école pour indiquer l'heure à tous ceux qui peuvent l'entendre, c'est-à-dire à peu près tous les habitants de Nuln, et jusqu'à trois kilomètres en amont et en aval du Reik et de l'Aver, voire davantage selon les conditions climatiques. On ne charge aucun projectile dans le canon, l'explosion produite par la poudre et le rembourrage suffisant à signaler l'heure, tandis que l'absence de munition minimise les risques de blessures. Chaque élève finit un jour par avoir la responsabilité de manipuler le canon pour les salves quotidiennes. Les plus anciens ont l'honneur de superviser les opérations et d'être en charge de ces salves pour une semaine entière. Les élèves ainsi assignés bénéficient généralement d'un traitement de faveur (nourriture et bière) pour la journée ou la semaine de leur service.

Semaine de la poudre noire

Cette fête marque la fin de la saison pleine de l'artillerie et des séances d'exercices de tir en extérieur, avant l'hiver. La guilde des mécaniciens passe les mois qui précèdent l'événement à fournir les provisions nécessaires. Chaque jour de la semaine de la poudre noire, les fils de la balle se présentent aux portes de l'école d'Artillerie à midi avec des paniers remplis de pétards, de cierges «magiques» et de bombes fumigènes, puis ils distribuent des feux d'artifice à tous ceux qui en demandent. Après le dîner et avant de se coucher, les plus anciens se chargent de remplir des emballages en papier de poudre et de mèches pour la distribution du lendemain, sous l'œil vigilant du conseil des maîtres. Cette fête qui avait au départ pour fonction de se débarrasser des surplus de poudre avant qu'elle ne devienne instable annonce désormais la fin de l'année et l'arrivée de l'hiver.

Festin de Verena

Une fois par an, la comtesse Emmanuelle tient un grand festin en l'honneur de la guilde des mécaniciens pour la remercier du prestige et du commerce qu'elle apporte à la cité. L'école se vide littéralement à cette occasion, affluant dans la salle de bal du palais de la comtesse. Les élèves de première année ne sont pas invités, même si beaucoup se faufilent quand même, sachant que les gardes du palais ne font pas de zèle contre ce genre d'infraction. Les membres de la guilde sont censés se présenter sous leurs plus beaux atours et les tailleurs de Nuln en profitent pour faire un excellent chiffre d'affaires à cette époque de l'année.

Silence de fer

Selon la tradition, on doit éviter tout bruit important lorsqu'un canon refroidit après avoir été fondu, sans quoi des défauts risquent d'apparaître. Juste avant cette phase de refroidissement, un carillon parfaitement identifiable retentit dans l'Industrialplatz et la ville observe un silence presque total pendant l'heure qui suit. Les chariots et les carrioles ne bougent plus, les conversations et les affaires se font dans le murmure et les exercices de tir sont reportés à l'heure suivante. Alors, les cloches du Silence retentissent à nouveau et tout revient à la normale. En temps de guerre, elles sonnent plusieurs fois par jour alors qu'on ne les entend que trois à cinq fois par semaine en temps normal.

Baptême des canons

Chaque fois qu'un nouveau canon est conçu, la guilde des mécaniciens organise une courte cérémonie pour lui donner un nom. La comtesse transmet le nom choisi à la fonderie par courrier spécial, plusieurs jours à l'avance, afin qu'il puisse être inscrit sur le canon. Le maître de guilde en place, Erich Stahlheim, se présente et fait couler quelques gouttes d'huile sacrée sur le cylindre. Si l'huile dégouline sur le côté droit du canon, on considère qu'il fera une grande arme de siège, capable d'infliger des dommages considérables aux bâtiments et structures. Si elle coule vers la gauche, l'arme sera redoutable sur le champ de bataille, capable d'anéantir de nombreux ennemis. Si l'huile s'accumule au sommet du cylindre, le désastre est annoncé. Cela augure de défauts dans l'arme qui la rendent aussi dangereuse pour ceux qui la manipulent que pour leurs cibles. Généralement, ces canons sont retirés de la circulation sur-le-champ.

Parades militaires

Lorsque les engins de siège partent en campagne, la ville peut s'attendre à un afflux financier et la fanfare retentit dans toutes les rues. Les commerces ferment pour la journée, à l'exception des débits de boissons, qui ouvrent une fois que la parade a quitté la ville. Les Nulners viennent par milliers pour accompagner le départ des machines de siège et faire leurs au revoir à ceux des leurs qui partent sur le front.

L'école et l'économie de Nuln

Outre sa contribution monétaire directe aux coffres de la ville, l'école d'Artillerie offre un atout indirect certain à l'économie de la ville. De nombreux visiteurs se rendent à Nuln pour entrer à l'école ou acheter des armes à feu, et il faut les nourrir, les loger et leur fournir des provisions. L'école engendre elle-même des dizaines d'emplois de bûcherons, mineurs, tonneliers, charrons, charpentiers et autres artisans qualifiés qui ne résident pas à l'école. Les fermiers vendent des tonnes de céréales, légumes, lait et viande aux cuisines de l'école pour assurer l'alimentation des élèves. On pourrait donc dire que cette institution est la cheville ouvrière de l'économie de Nuln.

Sites importants

L'école impériale d'Artillerie influe sur tous les aspects de la ville, même si cette empreinte est surtout notable à proximité du campus.

L'île d'Aver

Cette île sert pour les exercices d'artillerie lourde. Des règles strictes de conduite doivent être respectées par tous ceux qui se trouvent sur ou à proximité de l'île durant les exercices, car les blessures graves et la mort sont vite arrivées en pareilles circonstances. Les exercices ont lieu selon un calendrier que l'on peut consulter une semaine à l'avance sur la place centrale de la ville.

Les Armes de l'Artilleur

Cette taverne est la plus appréciée des artilleurs et canonniers qui ne sont pas en service. Les élèves trop jeunes de l'école n'ont pas le droit de pénétrer dans cet établissement, sous peine d'être suspendus, même s'ils ne sont dénoncés que lorsqu'ils sont impliqués dans une bagarre ou autre affront. Les élèves adultes, en revanche, ainsi que les soldats et les membres du personnel de l'école sont les bienvenus. La bière y est bonne, la nourriture passable et la compagnie plaisante, quoique bruyante.

Maison de la Botte Jaune

Cette pension douillette propose des chambres confortables et des repas dans le calme. On n'y sert pas d'alcool, ce qui n'en fait pas un lieu très couru, mais un établissement où les aventuriers qui cherchent un peu de tranquillité pourront se reposer. Les deux étages supérieurs proposent des chambres, tandis que le rez-de-chaussée offre un dortoir et une petite salle à manger. La famille qui gère l'auberge dort en bas, dans une chambre séparée du comptoir d'accueil par un rideau. Par le couloir qui sépare la réception des escaliers, on peut guider les chevaux vers la cour intérieure pour la nuit. Le gîte coûte entre 15 pa pour une place dans le dortoir situé de l'autre côté de la cour, et 5 co pour une grande chambre avec son petit salon. Pour ces prix qu'il n'est pas question de négocier, on a également droit à un petit déjeuner copieux.



Personnalités

L'école impériale d'Artillerie est le foyer de nombreux élèves et talents. Les personnages notables de l'établissement sont décrits ci-dessous.

Albrecht Hahnemann

Directeur de l'école d'Artillerie

Herr Hahnemann est entré dans l'âge adulte comme soldat au service du père de la comtesse Emmanuelle, le comte Konstantin von Liebwitz. Il a survécu aux «vents toxiques» durant un combat contre des hommes-bêtes aux allures de rat, mais ses poumons ne furent plus assez robustes pour lui permettre de continuer à mener ce type de vie. Il montra des aptitudes pour les mathématiques et se retrouva sous l'aile de scribes militaires qui lui enseignèrent l'intendance. Il y excella et apprit rapidement l'art difficile de la gestion des ressources. Lorsqu'une ouverture s'est présentée, le comte, également chancelier de l'université de Nuln, a invité personnellement Herr Hahnemann à reprendre la fonction de directeur, reconnaissant en lui les qualités nécessaires pour gérer l'école. Herr Hahnemann occupe ce poste avec brio depuis dix-sept ans.

Albrecht Hahnemann est un homme distingué qui va doucement sur la soixantaine. Ses cheveux gris striés d'argent sont soigneusement peignés et descendent jusqu'aux épaules. Il est de taille moyenne et un peu fort. Il tient toujours la forme, mais s'essouffle vite en raison de sa blessure. Il aime se vêtir aussi élégamment que l'exige son rang dès qu'il apparaît en public. Il a les yeux brun clair et ses paupières sont boursouflées et ridées par les longues nuits blanches passées sur le front. Il paraît toujours somnolent, mais même lorsqu'il est fatigué, il reste plus observateur que beaucoup. Il donne l'impression d'être distant et froid, bien qu'une lueur dans son regard exprime parfois le contraire.

Race : humain
Carrière : Maître de guilde (ex-Ingénieur, ex-Étudiant, ex-Soldat)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	52%	41%	40%	46%	69%	52%	60%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	4	4	4	0	1	0

Compétences : Charisme, Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (histoire, ingénierie +10%, science +10%), Connaissances générales (Empire, nains, Tilée), Équitation, Esquive, Évaluation, Fouille, Intimidation, Jeu, Langage secret (langage de guilde), Langue (classique, khazalid, reikspiel, tiléen), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier), Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Calcul mental, Dur en affaires, Étiquette, Intelligent, Linguistique, Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques ; armes à poudre), Rechargement rapide, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sur ses gardes, Tir en puissance,
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : arme à feu de qualité exceptionnelle, arme à une main (épée) de qualité exceptionnelle, bouclier
Dotations : uniforme, bibliothèque d'ouvrages sur l'ingénierie, les mathématiques et les sciences, accessoires de calligraphie, ustensiles d'ingénieur, six pointes

August Scheinmeier

Maître canonnier

Scheinmeier est tout bonnement le meilleur artilleur de tout l'Empire. Sa précision est légendaire et sa capacité à calculer de tête les trajectoires de tir est un talent bien rare. Il est pourtant moins doué pour transmettre ses qualités exceptionnelles, mais il forme un

grand nombre de soldats d'artillerie compétents et même quelques prodiges. Il ne lui arrive que rarement de partir en guerre, car il est âgé et sa santé décline. On le présente comme hautain en raison de sa tendance à ignorer les questions qu'on lui adresse. Ce que peu de gens savent, c'est que Scheinmeier est pratiquement sourd, les années de détonations n'ayant pas ménagé ses tympans. Il sait en revanche lire sur les lèvres, mais les personnes qui lui parlent quand il ne les regarde pas ont peu de chances d'obtenir une réponse.

Scheinmeier est grand et décharné. Son visage est émacié, son front et son nez sont anguleux, et ses sourcils broussailleux présentent une teinte brune un brin crasseuse. Il est pratiquement chauve, en dehors d'un collier de cheveux gris acier qui rejoint ses deux oreilles par l'arrière. Il porte toujours des lunettes carrées qu'il relève souvent sur le front pour pouvoir lire ou examiner quelque chose de près. Il se mêle peu aux discussions et paraît froid et austère, aussi bien sur le champ de tir qu'au champ de bataille. Il ne s'intéresse qu'à ses canons, son arme de prédilection étant l'antique Vierge de Bronze, que le premier maître des fonderies de l'école, le nain Odvar Hallgren, livra aux armées de l'Empereur. Scheinmeier semble jouir d'une affinité incroyable avec ce canon et peut estimer son efficacité dans n'importe quelle bataille et prédire l'humeur de la Vierge à ses hommes avant même le premier tir. On murmure que Scheinmeier fraye avec les Sombres Puissances ; sa loyauté envers l'Empire n'a jamais été remise en question, mais ses talents sont exceptionnels, au point de passer pour surnaturels. Il est également membre d'honneur de la guilde des mécaniciens.

Race : humain
Carrière : Canonnier (ex-Ingénieur, ex-Artisan)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
39%	65%	35%	47%	47%	73%	57%	26%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	3	4	4	0	2	0

Compétences : Commandement, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie +10%, science), Connaissances générales (Empire, nains), Évaluation, Langage secret (langage de bataille, langage de guilde), Langue (khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier +10%, forgeron), Perception +10%, Soins des animaux
Talents : Adresse au tir, Calcul mental, Intelligent, Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques, armes à poudre), Rechargement rapide, Sang-froid, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite
Armure : légère (veste de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes : arme à feu, arme à une main (épée)
Dotations : ustensiles d'ingénieur de qualité exceptionnelle, télescope

Janos Kazinsky

Maître des fonderies

Ce Stirlander très fier de ses origines accueille à bras ouverts tous ceux qui sont originaires de sa patrie. Janos présente des cheveux noir de jais taillés courts, un grand front, ainsi qu'un bouc et une moustache soignés, cette dernière étant souvent gominée en magnifiques bacchantes pour les événements mondains. Ses yeux perçants sont d'un bleu glacial et sa mâchoire est bien marquée. Janos est d'un naturel calme et d'un grand sang-froid, même dans les circonstances les plus alarmantes. Il est amical, sociable, plein d'humour et compréhensif avec ses élèves quand ils font des erreurs, mais il peut se montrer d'un sérieux implacable quand la situation le demande. Dans sa jeunesse, c'était un duelliste de renom. Il porte d'ailleurs une longue balafre sur la joue gauche, souvenir de cette époque. Il est grand, a de longues jambes et entretient sa condition physique. Kazinsky est membre de la guilde des mécaniciens.

Hans Eggert

Maître des exercices

Eggert est le maître des exercices depuis plusieurs années. Autrefois sergent dans la milice d'Averland, il sait comment garder ses garçons en condition et leur imposer la discipline. Herr Eggert a la responsabilité d'imposer les punitions pour les infractions mineures et il lui arrive régulièrement de trouver qu'une pile de boulets de canon parfaitement ordonnée a besoin d'être déplacée à l'autre bout de la cour. Les élèves de première année en arrivent souvent à détester cet homme, mais ceux qui ont davantage de bouteille profitent de sa clémence ; il ne leur fait déplacer que des demi-piles de boulets. Herr Eggert est grand et mince, avec de petits yeux brillants et des cheveux gris acier coupés courts. Il est rasé de près à l'exception d'une fine moustache. Plusieurs phalanges de sa main gauche semblent désarticulées ou tordues ; un souvenir de son combat contre un homme-bête. Eggert a du mal à attraper les objets de cette main, mais l'autre est toujours aussi vigoureuse, ce qu'il se fait une joie de prouver à tous ceux qui la lui serrent.

Ignatz Stenzlow

Maître apothicaire

Herr Stenzlow apprend aux élèves à préparer la poudre, à reconnaître et récolter les bons ingrédients sur le champ de bataille, une leçon qui a sauvé plus d'une équipe d'artilleurs quand les munitions ont manqué. Les élèves ne l'apprécient pas beaucoup et le sentiment est réciproque. Il préférerait se consacrer à ce qu'il considère comme un travail important plutôt que d'enseigner comment faire tout exploser à des nobles morveux. En apparence, il ne participe qu'à contrecœur à la semaine de la poudre noire, mais il est très fier de fournir la meilleure des poudres pour les milliers de feux d'artifice que confectionne la guilde des mécaniciens pour l'occasion.

Stenzlow a les épaules voûtées et porte de petites lunettes perchées sur le bout de son nez. Ses cheveux bruns et graisseux dépassent parfois de sa coiffe très ajustée. Ses yeux sont humides et sa vue n'est plus ce qu'elle était, si bien qu'il doit compter sur un enfant de la balle de confiance pour l'assister dans ses fonctions. Son ouïe est en revanche toujours aussi fine et il reste plein de vie malgré les apparences. Il n'est pas particulièrement âgé, mais juste flétri. Stenzlow est membre de la guilde des apothicaires.

Boris Dohvzhenko

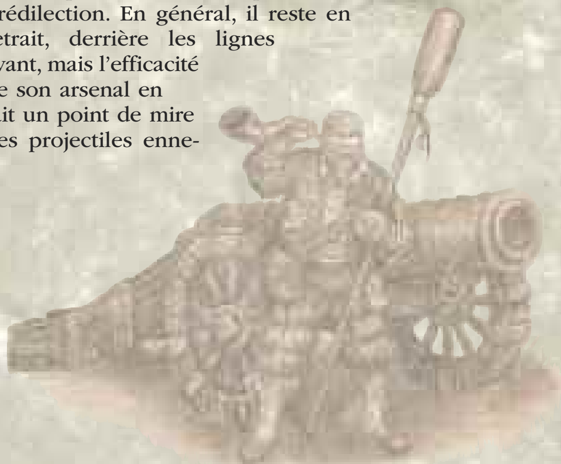
Maître fondeur

Ce Kislevite est bâti comme la brique, robuste et massif, avec des cheveux noirs et une barbe épaisse. Il n'est pas très grand, mais présente un torse digne d'un tonneau, un cou de taureau, des traits grossiers, de larges mains et des doigts épais. Dohvzhenko fut formé par des forgerons nains dans son Kislev natal et son talent de fondeur est légendaire. Il peut obtenir les détails les plus subtils des moules pour canon les plus rudimentaires. Il est connu pour les magnifiques décorations qu'il ajoute aux pièces de sa propre confection. Dohvzhenko est un artisan hors pair parmi les humains et rivalise même avec beaucoup de spécialistes nains, même si les meilleurs restent inaccessibles. On le prend parfois pour un grand nain, ce qui l'amuse d'ailleurs beaucoup.

NOUVELLE CARRIÈRE AVANCÉE : CANONNIER

Description : le Canonnier est spécialisé dans la gestion de toutes les armes de siège, des balistes aux trébuchets, sans oublier les engins à poudre tels que les canons, les mortiers et les canons à répétition feu d'enfer de l'arsenal impérial. Les réparations sur le champ de bataille sont souvent nécessaires, quand une roue se brise ou qu'un affût cède et les Canonniers avisés apprennent vite à dépanner temporairement ces machines pour garder le rythme des salves. Ils comptent sur le travail d'équipe et ont sous leurs ordres des groupes d'Ingénieurs capables de manipuler efficacement leurs armes. On les rencontre rarement dans un contexte autre qu'une armée de taille.

Autant ingénieur que soldat, le Canonnier doit apprendre à ne pas s'exposer sur le champ de bataille, car il est une cible de prédilection. En général, il reste en retrait, derrière les lignes avant, mais l'efficacité de son arsenal en fait un point de mire des projectiles ennemis, des créatures volantes et des attaques magiques. En outre, déplacer les divers engins n'est pas une sinécure. Ces opérations se font souvent sur un sol boueux, strié d'ornières et jonché de pierres, de quoi éprouver l'endurance tandis que des vies sont en jeu. La carrière du Canonnier n'est pas faite que de gloire, comme beaucoup le croient.



Plan de carrière du Canonnier

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
+15%	+25	+10%	+10%	+15%	+30%	+15%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
—	+5	—	—	—	—	—	—

Compétences : Commandement, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie), Connaissances académiques (science), Langage secret (langage de bataille), Métier (arquebusier), Perception

Talents : Adresse au tir, Maîtrise (armes mécaniques *ou* armes à poudre), Rechargement rapide, Sang-froid, Tir de précision, Tir en puissance, Tireur d'élite

Dotations : armure légère (veste de cuir), arme à feu avec munitions et poudre pour 10 tirs, ustensiles d'ingénieur, télescope

Accès : Ingénieur, Sergent

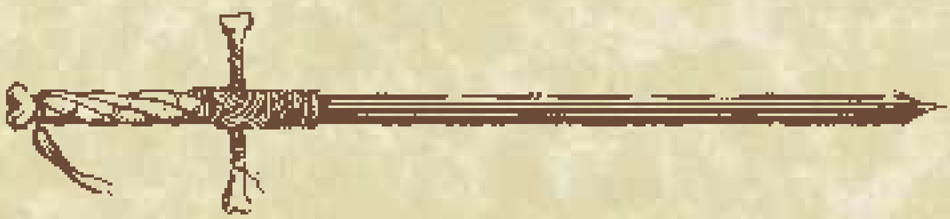
Débouchés : Artisan, Capitaine, Maître de guilde, Mercenaire, Vétéran

Idées d'aventures

Les idées suivantes vous donneront une bonne base pour concevoir vos propres aventures liées à l'école impériale d'Artillerie.

• Des preuves d'activité de cultes interdits ont été trouvées au sein de l'école. Les coupables pourraient être n'importe qui, mais le maître canonnier Scheinmeier est soupçonné en priorité. Les PJ, dont certains peuvent faire partie des élèves, doivent libérer le célèbre artilleur en se soustrayant à la vigilance des répurgateurs, afin de démasquer les véritables cultistes. Si les PJ parviennent à gérer le problème discrètement, la comtesse von Liebwitz leur en sera très reconnaissante. On craint notamment que les secrets de fabrication des canons tombent entre les mains des forces du Chaos. Les cultistes pourraient saboter la production et faire ainsi sombrer l'école. Vous trouverez dans les *Forges de Nuln* une intrigue plus détaillée qui passe également par le sabotage de canon.

• Le Comte Électeur d'Ostland a rassemblé une importante part des maigres revenus de son domaine pour acheter l'un des fameux canons de Nuln, afin de protéger ce qui reste de ses gens. L'engin sera transporté vers l'Ostland au sein d'un grand convoi de provisions de secours, mais il nécessitera une protection accrue. Il faudra également des artilleurs confirmés pour montrer comment manipuler l'arme et solliciter l'envoi de recrues à l'école, qui devront être capables de se servir efficacement du canon. Le danger se tapit derrière chaque arbre de la route. Les menaces les plus sérieuses viennent des Électeurs rivaux par le domaine desquels le canon va transiter. Des aristocrates envieux pourraient ainsi vouloir confisquer l'arme ou, du moins, en retarder l'acheminement jusqu'à ce que les bonnes pattes soient graissées.





CHAPITRE XII : L'ARMURERIE DE GUGNIR

Par Eric Cagle

Bien qu'elles soient souvent décriées comme ultramodernes ou comme les instruments des lâches, les armes à feu sont monnaie courante dans le Vieux Monde. Elles fonctionnent à la poudre et un seul endroit offre la meilleure qui soit : *l'Armurerie de Gugnir*. Gugnir, vétéran grisonnant reconverti en artisan, s'enorgueillit de la qualité de ses produits et nul ne saurait remettre en question ce droit. Bien que ce chapitre parte du principe que l'échoppe est sise tout près de Middenheim, rien ne vous empêche de la situer ailleurs en fonction de votre campagne.

Le proprio

Gugnir est un vieux nain originaire de Karak Kadrin. Il y a une centaine d'années environ, il étudia auprès d'un maître artisan qui avait réalisé de gros progrès techniques en matière de poudre, afin notamment d'en produire en masse. Une fois son apprentissage achevé, Gugnir parcourut l'Empire pendant plusieurs décades et combattit au sein de son armée dans le cadre des nombreuses croisades lancées contre les peaux-vertes et les hommes-bêtes. Après une blessure grave qui lui valut d'être amputé d'une jambe, il décida de mettre un terme à sa vie de mercenaire et ouvrit son échoppe.

Gugnir est l'archétype de l'ingénieur nain ; il est bourru, sérieux et laconique. Il prétend avoir perdu sa jambe en raison de l'explosion d'un baril de poudre lors de l'attaque d'une horde de gobelins et n'a de cesse de déprécier la qualité de la poudre, des armes à feu et des canons produits par les humains. Cela ne l'empêche cependant pas d'apprécier leur compagnie, qu'il préfère même à celle de ses frères nains. Il est extrêmement fier de son affaire et préférerait mourir plutôt que de la voir péricliter.

Gugnir affiche un visage aux traits accusés et se montre maussade. Il a des cheveux et une barbe noirs comme le charbon, quelques mèches blanches trahissant toutefois son âge. Comme tous les artisans qui manipulent flammes et substances chimiques dangereuses, il passe sa longue barbe dans sa ceinture afin qu'elle ne prenne pas feu et ne soit pas recouverte de matières toxiques. Sa jambe de bois est une véritable œuvre d'art et recouverte de runes naines. Il porte habituellement un gilet et un tablier de cuir quand il travaille. Ses mains, ses bras et son visage sont criblés de traces de brûlures, et les sourcils qui lui surplombaient l'œil droit ont été définitivement brûlés suite à une expérience ratée.

Gugnir est un personnage sévère, mais un maître juste, si bien qu'il traite ses apprentis avec beaucoup de respect. Il a un faible pour sa gouvernante, Helga, et ferait tout pour la protéger. Enfin, c'est un homme d'affaires avisé, particulièrement fier de son œuvre.

Gugnir

Race: nain
Carrière: Ingénieur (ex-Milicien, ex-Artisan, ex-Maître-artisan)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
53%	47%	43%	52%	38%	57%	41%	29%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	16	4	5	2	0	0	0

Compétences: Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances académiques (ingénierie, science), Connaissances générales (nains, Tilée), Esquive, Évaluation +10%, Fouille, Langage secret (langage de guilde), Langue (khazalid, reikspiel), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier, forgeron, mineur), Perception +10%, Soins des animaux, Survie
Talents: Coups puissants, Fureur vengeresse, Maître artilleur, Maîtrise (armes mécaniques, armes à poudre), Rechargement rapide, Résistance à la magie, Robuste, Talent artistique, Savoir-faire nain, Valeureux, Vision nocturne
Armure: armure légère de bonne qualité (veste de cuir, calotte de cuir)
Points d'Armure: tête 1, bras 1, corps 1, jambes 0
Armes: arme à feu de qualité exceptionnelle, pistolet à répétition, pistolet de bonne qualité, arme à une main (marteau)
Dotations: échoppe de Gugnir, matériel d'ingénieur, matériel d'arquebusier, prothèse, munitions et poudre pour 20 tirs, manteau de mailles à manches de qualité exceptionnelle (porté en cas d'urgence), clefs, 23 co

Marchandises

Gugnir privilégie la qualité à la quantité, si bien que la majeure partie de sa poudre est de bonne qualité. Il produit aussi de grosses quantités de poudre de qualité moyenne qu'il vend en gros. Sa petite réserve (3 barils) de poudre de qualité exceptionnelle fait sa fierté. Il en garde deux barils dans le bunker où il stocke la poudre terminée et a divisé le reste entre différentes poires, qu'il entrepose chez lui et dans son échoppe. Ses armes personnelles sont chargées au moyen de cette poudre rare, qu'il n'hésite pas à exhiber quand se montre un acheteur potentiel.

La propriété

La propriété de Gugnir est constituée d'une poignée de bâtiments robustes lui servant d'atelier et de foyer, le tout entouré de grands arbres; aunes noirs, peupliers, saules et cornouillers. L'atelier à proprement dit a été construit en pierre de taille de manière à minimiser les dégâts si la poudre devait exploser. Les qualités d'ingénieur et d'artisan de Gugnir lui ont valu des revenus importants ces dernières années, comme le montrent la qualité et l'entretien de sa propriété.

1. Salle de travail

La salle de travail est le cœur de l'échoppe. C'est ici que Gugnir et ses assistants préparent et mélangent les ingrédients qui font la qualité de sa poudre. La pièce est occupée par une multitude de tables et d'étagères recouvertes d'instruments et de composants chimiques. Elle est chargée mais rangée; Gugnir est le capitaine d'un véritable navire et exige un maximum d'ordre de la part de ses apprentis. La pièce est extrêmement bien éclairée au moyen de lanternes à verre épais fixées aux murs et posées sur les tables. Elles sont spécialement conçues pour résister à la casse, des fois qu'on les renverse par accident. Les rares visiteurs qui ont la permission d'entrer dans la salle de travail subissent une fouille minutieuse de la part de Gugnir, qui s'assure ainsi qu'ils ne portent aucun objet susceptible de provoquer une étincelle ou une flamme. Ceux qui refusent de s'y soumettre se voient refuser l'accès. S'ils insistent, il refuse même de faire affaire avec eux.

2. Réserve

La réserve abrite des matières premières brutes stockées dans de gros tonneaux, ainsi que des instruments de rechange. La pièce ne renferme aucune lanterne; en dehors d'une petite fenêtre munie de barreaux, on n'y trouve aucune source de lumière. Cette salle renferme suffisamment de matières premières pour produire dix barils de poudre.

3. Bunker de stockage de la poudre

Le bunker se situe à l'écart du reste des bâtiments. Il est partiellement enfoncé dans le sol et conçu au moyen de grosses pierres de taille. L'épaisse porte est en acier et dispose d'une serrure complexe; «payement» d'un noble ayant loué les services d'un maître serrurier, qui lui-même l'a faite sur mesure pour Gugnir. L'ingénieur se démène pour que le bunker reste plein en permanence, mais le volume de poudre qu'il renferme dépend des ventes. Plein, il renferme jusqu'à cinquante barils de poudre, qu'il s'agisse de simple poudre destinée à l'artillerie ou de poudre de qualité pour pistolet, le tout surélevé sur des racks en bois. Gugnir fait également en sorte que la pièce soit aussi sèche que possible pour que ses marchandises conservent un maximum d'efficacité.

4. Salon

Quand il ne travaille pas, c'est ici que Gugnir se détend. Le salon abrite un âtre de bonne taille (adjacent à celui de la cuisine), plusieurs chaises confortables et autres meubles de belle facture. Les murs sont chargés de souvenirs de son passé de milicien, ce qui inclut la bannière de son unité ainsi que plusieurs épées et boucliers. Au-dessus de la cheminée est accroché un crâne de skaven, monté sur un bouclier et une épée brisés. La tête est en quelque sorte un trophée, puisqu'il s'agit de celle de l'homme-rat qui l'a privé de sa jambe. Il a tué le monstre en lui brisant le cou et admoneste souvent le crâne lorsqu'il boit un coup de trop.

5. Chambre à coucher du maître

La chambre à coucher de Gugnir se situe au premier étage de la maison et est agencée selon le style de sa terre natale. Un imposant lit en chêne domine la pièce. Un rack situé dans un coin arbore son armure, qu'il n'enfile qu'en cas d'extrême nécessité. Le coffre verrouillé situé au pied du lit renferme ses plus beaux vêtements, un pistolet chargé et une bourse en soie dissimulant 40 co.

6. Chambre des invités

Cette petite chambre est douillette, mais rarement utilisée. Elle renferme un lit, un coffre et une penderie, sans oublier une petite table. Gugnir la réserve aux clients qui restent pour la nuit, bien souvent parce qu'ils ont ingurgité un trop grand nombre de chopes de bière.

7. Bureau

Le bureau de Gugnir est relativement modeste, mais fonctionnel. Un bureau en chêne élégamment décoré apparaît au milieu de la pièce, en compagnie d'une chaise démesurée qui appartient à sa



famille depuis des générations. La chaise est décorée de quatre pierres précieuses d'une valeur de 20 co chacune. Les tiroirs du bureau sont fermés à clef et contiennent les actes de ventes, ordres d'achat et assignations de payement de Gugnir.

8. Cuisine

La cuisine est grande et confortable. La cheminée est immense ; Gugnir voulait un foyer imposant lui rappelant les cuisines de Karak Kadrin. Le centre de la pièce est dominé par une énorme table en bois. Helga passe le plus clair de son temps dans cette cuisine, préparant les repas de Gugnir et de ses gloutons d'apprentis. En plus du gigantesque garde-manger, la pièce abrite deux tonneaux de bonne bière ; une production locale pour l'un et une bière de Karak Kadrin pour le second. Après une vente particulièrement réussie, Gugnir aime partager une petite chope de sa meilleure bière avec l'acheteur. Un refus est cependant synonyme d'insulte grave.

Helga est la gouvernante et la cuisinière de Gugnir. Il a rencontré cette femme aujourd'hui âgée lorsqu'il était dans la milice, où tous deux ont développé un lien solide. Lorsque le nain a lancé son affaire, il a eu pitié de cette femme, victime de démence bénigne en raison des épreuves subies parmi les autres mercantis. La malheureuse est responsable de l'entretien de la maison de Gugnir et elle lui est particulièrement dévouée.

Helga souffre de la grande peur (cf. page 204 de *WJDR*) et est prise de crises d'hystérie lorsqu'il lui faut quitter la sécurité de son foyer. Elle peut faire le tour de la propriété, mais souffre alors d'un certain malaise. En fait, elle ne se sent en totale sécurité qu'au sein de la maison. S'il lui faut s'éloigner de plus de 30 mètres de la propriété, elle doit réussir un test de Force Mentale sous peine de succomber aux effets de son trouble mental. Gugnir fait de son mieux pour la tenir à l'abri et la protéger des tourments et railleries d'autrui ; beaucoup pensent simplement que c'est une grande solitaire. Elle a passé un accord avec des commerçants locaux pour qu'ils lui livrent produits et denrées, mais il lui arrive de charger les apprentis d'une commission.

Helga

Race : humaine
Carrière : Serviteur (ex-Mercanti)

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
32%	28%	36%	42%	44%	35%	32%	44%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	14	3	4	4	0	8	0

Compétences : Baratin, Commérage, Conduite d'attelages, Connaissances générales (Empire), Évaluation, Fouille, Langue (reikspiel), Marchandage, Métier (cuisinier), Perception
Talents : Acuité auditive, Dur à cuire, Dur en affaires, Fuite, Résistance accrue, Résistance aux maladies, Sociable
Armure : aucune
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : dague
Dotations : porte-bonheur (patte de lapin), bourse, clefs

9. Réserve

Cette pièce contient diverses bricoles. Helga, la gouvernante de Gugnir, fait en sorte qu'elle reste propre et ordonnée. En plus de vieux vêtements et outils, Gugnir y garde quelques épées, haches et pièces d'armure datant de l'époque où il faisait la guerre. La plupart de ces objets sont de qualité médiocre en raison de leur âge et du manque de soins. La porte de la pièce est verrouillée ; seuls Helga et Gugnir en ont la clef.

10. Grenier

Helga vit dans le grenier, qui abrite aussi le bric-à-brac et les bijoux de famille de Gugnir. La plupart des affaires du nain sont rangées dans des boîtes et des coffres. Beaucoup n'ont qu'une valeur sentimentale, mais Gugnir y cache tout de même un torque en or d'une valeur de 100 co. Ce collier est le symbole de sa lignée ; en effet, il est le petit-fils du souverain actuel de sa terre natale, ce qui fait de lui un prétendant au trône. Toutefois, pour des raisons inconnues, il refuse de parler de la vie qu'il menait à Karak Kadrin avant d'en partir et de parcourir l'Empire.

11. Maison des apprentis

Contrairement à la plupart des maîtres, Gugnir traite plutôt bien ses apprentis, ce qui ne l'empêche pas d'être extrêmement strict et très exigeant. Ses quatre apprentis dorment dans cette petite bicoque douillette. La seule et unique pièce renferme deux lits superposés, une table et quatre chaises, ainsi qu'un âtre. Chaque apprenti dispose également d'un coffre où ranger ses effets personnels. Gugnir punit sévèrement tout apprenti trouvé ici aux heures de travail. Durant leurs temps de repos, et lorsqu'ils ne dorment pas, les apprentis de Gugnir jouent aux dés et aux cartes, ou papotent au sujet des jolies filles du coin.

Les apprentis sont quatre jeunes gars de Middenheim, choisis pour leur force et leurs bonnes facultés d'apprentissage. Étant donné qu'ils craignent leur maître, ils se montrent relativement loyaux envers Gugnir et considèrent la découverte d'un métier aussi important comme un honneur. Le nain ne leur fait pas suffisamment confiance pour leur remettre pistolets et autres armes à feu, mais il a convenu de leur en offrir un à chacun au terme de leur apprentissage.

Felix, Magnus, Pieter et Waldemar

Race : humains
Carrière : Artisan

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
27%	30%	46%	31%	46%	35%	39%	27%

Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	4	3	4	0	0	0

Compétences : Conduite d'attelages, Évaluation, Langage secret (langage de guilde), Lire/écrire, Marchandage, Métier (arquebusier, forgeron), Perception, Soins des animaux
Talents : Dur en affaires, Force accrue, Robuste
Armure : armure légère de bonne qualité (gilet de cuir)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : arme à une main (marteau)
Dotations : vêtements communs, outils d'artisan, bourse contenant 1d10 pa

La caverne

Une grande caverne se trouve à quatre cents mètres de l'échoppe de Gugnir. Du reste, un sentier battu s'enfonce dans les bois denses qui séparent sa demeure et cet affleurement calcaire. La caverne abrite des milliers de chauves-souris. Durant la journée, elles juchent au plafond, situé à près de 30 mètres de haut. Il n'est donc pas étonnant qu'une épaisse couche de guano recouvre le sol de la caverne. De prime abord, on dirait que le sol s'agite et est doué de volonté. En réalité, dans le guano se trouvent des milliers de cadavres de chauves-souris servant de nourriture à un véritable tapis de scarabées et autres insectes.

Les apprentis de Gugnir se rendent à la caverne une fois par semaine pour y remplir des barils de guano, fondu pour en faire du nitrate ; l'un des principaux ingrédients de la poudre. Si les apprentis sont habitués à l'endroit et à l'odeur pestilentielle qui y règne, ils adorent y conduire de nouveaux venus (en particulier les femmes du coin qui leur plaisent), pour leur montrer comment ils travaillent, mais également pour effrayer les plus délicats.

Ni Gugnir ni ses apprentis ne se sont jamais enfoncés dans la caverne car l'entrée leur offre plus de guano qu'ils n'en utiliseront jamais. Ils ne le savent donc pas, mais elle ouvre sur des kilomètres de tunnels et de cavernes qui s'enfoncent dans les entrailles de la terre. Certains tunnels rejoignent la surface bien plus loin, alors que d'autres semblent ne pas avoir de fin. Au MJ de songer à ce que peut abriter ce réseau de cavernes et aux créatures qui y vivent.

Bien que nul ne soit encore propriétaire de la caverne, grâce à un titre que lui a confié un riche noble, personne n'a le droit d'y prélever le guano (rares sont ceux qui s'y risqueraient de toute façon). Si Gugnir et ses apprentis y trouvent quelqu'un qui n'a rien à y faire, ils seront sur la défensive et donneront une bonne correction à l'intrus s'ils ont le sentiment que cela ne prêtera pas à conséquences. Les autochtones savent que l'endroit est sous la protection de Gugnir et font tout pour l'éviter.

Idées d'aventures

Bien que vous puissiez vous contenter de faire de l'échoppe de Gugnir l'endroit où les personnages se ravitaillent en poudre, la boutique peut aussi constituer le centre d'intérêt de nouvelles aventures. Vous trouverez ci-dessous des idées d'aventures tournant autour de l'échoppe du nain.

• Alors qu'ils traversent les bois situés tout près de l'échoppe, les personnages entendent des cris de femme. Ils retrouvent alors Helga en position fœtale, sur le sentier qui va de la propriété à la ville la plus proche. Ils tentent de lui venir en aide, mais sont interpellés par Gugnir et ses apprentis, qui sont partis à sa recherche après avoir constaté sa disparition. Les personnages doivent maintenant convaincre un nain particulièrement irrité qu'ils n'ont pas fait de mal à Helga (malheur à eux dans le cas contraire !). S'il est évident qu'ils tentaient de lui porter secours, Gugnir leur en est reconnaissant et leur offre l'hospitalité pour la nuit. Il leur proposera un repas gratuit et une légère remise sur la poudre.

• Les personnages sont engagés par Gugnir pour protéger une grosse quantité de poudre destinée à un riche noble dont le palais se situe au nord. En chemin, ils sont attaqués par des bandits qui se battent étonnamment bien. Durant l'affrontement, le stock de poudre est détruit ; les bandits semblent vouloir le supprimer et non s'en emparer. Si les personnages survivent à la rencontre, ils découvrent que l'un des bandits porte la livrée du noble qu'ils étaient censés voir. Lorsqu'ils arrivent enfin chez lui, il est furieux et exige un nouveau chargement à moitié prix.

• Après avoir acheté de la poudre à Gugnir, les personnages remarquent que quelque chose ne tourne pas rond. Alors que l'affaire est entendue, le nain leur fait savoir que Felix, l'un de ses apprentis, a disparu depuis près d'une journée après s'être rendu à la caverne où est recueilli le guano. Il leur propose 40 co en cash ou 50 co de poudre s'ils retrouvent son apprenti vivant. S'ils acceptent et se rendent à la caverne, ils découvriront la carriole de Felix renversée à l'entrée de la cavité. Le plus étrange, c'est quand même que le véhicule est recouvert d'une couche de mucus dégoûtante dont la trace s'enfonce dans la caverne.





CHAPITRE XIII : BESTIAIRE

Par Andrew Law et Jody Macgregor

Lorsque Odric de Wurtbard rédigea son œuvre, il en exclut quelques créatures car les seules preuves de leur existence prenaient la forme de récits contradictoires; d'autant que certaines semblaient proches de l'extinction. Ces créatures, dont il entendit généralement parler au sein de tavernes et non loin de la forêt de Loren, furent donc regroupées au sein d'un appendice inédit de son célèbre ouvrage. Lorsque *Créatures Périlleuses* fut interdit, cet appendice finit entre les mains d'érudits, si bien qu'un certain nombre de copies circulent aujourd'hui dans le Vieux Monde. Les autorités n'ont pas encore pris de mesures contre ce manuel, sans doute parce qu'elles ne sont pas conscientes de son existence ou tout simplement parce qu'elles sont persuadées qu'il nuit à la crédibilité d'Odric. Croire aux skavens est une chose, mais il prétend dans ces pages avoir parlé à une fée.

Les créatures de ce chapitre exploitent les compétences et talents présentés au **Chapitre IV** de *WJDR*, mais également les talents décrits ci-dessous.

Amphibie

Description : les créatures amphibies sont adaptées à la vie en milieu aquatique et en milieu terrestre. Elles respirent sous l'eau ou sont capables de retenir leur souffle assez longtemps, si bien qu'en termes de règles, elles ne craignent pas la noyade. En outre, elles agissent normalement quand elles sont sous l'eau et ne réduisent par leurs caractéristiques de moitié quand elles nagent. Pour plus de détails, reportez-vous à la page 27.

Aura démoniaque

Description : les démons sont le fruit de la magie, ce qui les protège quand ils évoluent dans le monde des mortels. Chaque fois qu'une arme non magique touche un démon, on considère que le bonus d'Endurance de celui-ci augmente de +2. De plus, les attaques du démon sont elles-mêmes considérées comme magiques. Enfin, les démons sont totalement immunisés contre les effets des poisons et de l'asphyxie.

Écailles

Description : la créature est dotée d'écailles résistantes qui la protègent comme une armure. Ce talent lui confère un nombre de points d'Armure égal au nombre figurant entre parenthèses, généralement applicables sur toutes les zones. Ainsi, une créature ayant Écailles (2) dispose de 2 points d'Armure sur toutes les zones. Si les points d'Armure sont limités à certaines zones, ce point est précisé dans la description de la créature.

Puissance imparable

Description : les créatures qui présentent ce talent sont tellement imposantes et puissantes qu'il est pratiquement impossible de parer leurs attaques. Leurs adversaires subissent donc un malus de –30% aux tentatives de parade.

Volonté de fer

Description : les créatures dotées de ce talent sont immunisées contre la Peur et la Terreur, mais également contre les effets de la compétence Intimidation et du talent Troublant.

Créatures belles et fétides

Les amibes

Croyances populaires

«S'il n'y avait qu'une seule raison de ne jamais camper près de l'eau, ce seraient bien ces blobs sanguinaires! Il y a quelques années, quand j'étais comme vous, à savoir jeune et stupide, je me suis rendu à Talabheim en compagnie d'un couple… d'amis. Bref, nous avons dégotté ce petit coin peinard sur les berges de la Talabec et y avons établi notre campement. Fiezel était chargé du premier quart pendant que nous, on roupillait près du feu. Le problème, c'est qu'il nous a jamais réveillés. Le lendemain matin, y'avait plus qu'un blob là où Fiezel aurait dû se tenir. Et à l'intérieur, y'avait des morceaux à lui. Il était à moitié fondu comme du fromage sur une tranche de pain grillé. Vraiment, c'était horrible. On l'a tué, enfin on l'a brûlé, mais ça n'a pas ramené Fiezel…»

—Jens-Karl Kircher, aubergiste

«Z'aime bien regarder les petites bêtes dans l'eau quand maman nous emmène voir Kirsta en bateau. Elles sont très zolies et sont de toutes les couleurs. Moi, ze préfère les rouzes. Elles sont grosses et toutes noires au milieu.»

—Jenna Taübl, fille d'écurie

«Avant d'en voir une, je ne savais absolument pas à quoi m'attendre. Mais de son côté, Marta savait qu'il ne fallait pas que je rate ça, alors elle m'a conduit en amont. C'est donc là-bas, sur le bord du Stir, que j'ai vu ma première amibe. J'imaginais une sorte de grosse boule, ou tout du moins une masse en forme de bulbe, mais elles ne ressemblent pas du tout à cela. Celle-ci ressemblait à… disons… à ce que Kastor a vomi la nuit de Festag! Elle faisait une vingtaine de centimètres de diamètre et se déplaçait lentement. Bon, une galette de dégueulis rampante n'est pas très effrayante en soi, mais quand elle est passée à l'attaque, j'ai failli en crever d'un arrêt cardiaque; Verena m'en est témoin! Elle a tiré une sorte de… de bras? Ou un truc dans le genre, qui s'est enroulé autour de ma jambe. Je ne sentais plus que cette maudite brûlure! Même à travers mes vêtements! Marta s'est mise à lui donner des coups à l'aide de la torche. Ça a réussi à la faire décamper et elle a filé dans le fleuve. Je vous jure que depuis ce coup-là, j'ai tellement les jetons que je ne dors plus près d'une source d'eau.»

—Daffen Maurer, collectionneur d'œufs

«Écoute bien, car y'a un truc que ta mère elle t'a sûr'ment jamais dit. T'as un problème et tu veux le régler discrètos? Aucun souci! Tu l'emmènes à la mare aux Oies et tu l'abandonnes au bord. J'te promets qu'en moins d'deux heures, ces foutues méduses seront là. Elles bouffent tout, tout; surtout les problèmes.»

— Willigis Lingen dit «le Loup», règle tous vos problèmes…

De l'avis des érudits

Bien souvent, les amibes sont prises pour des méduses, car les deux espèces présentent certaines similitudes quand on les observe sous l'eau. Toutefois, elles sont foncièrement différentes. Les amibes n'ont pas besoin d'eau pour survivre. Du reste, elles en sortent fréquemment lorsque les proies se font rares. Hors de l'eau, elles sont capables de déployer des pseudopodes à une distance surprenante. Enfin, ce sont des prédateurs implacables, qui absorbent toute matière organique située en travers de leur chemin.

«Les amibes sont monnaie courante dans les cours d'eau de l'Empire. Toutefois, les organismes unicellulaires qualifiés d'amibes regroupent en réalité plusieurs espèces. Bien que chacune dispose de traits distincts, toutes ont quelques caractéristiques communes. Par exemple, elles sont capables d'user d'expansions cytoplasmiques, les pseudopodes, formées à partir de leurs parois cellulaires. En outre, elles possèdent une «vacuole» qui leur permet de maintenir leur pression osmotique. On ne sait pas vraiment comment tout ceci fonctionne, mais je crie haut et fort que cela n'a rien à voir avec ce soi-disant Aethyr. Si elles sont si fascinantes, c'est certainement parce qu'on parvient à trouver une explication purement scientifique à leur existence, sans qu'il soit nécessaire de verser dans la pseudo-sensiblerie intellectuelle.»

—Professeur Hans Pfaff,
sigmarite et naturaliste de l'université d'Altdorf

Bien que les amibes puissent constituer de dangereux prédateurs pour les proies imprudentes, il est à noter qu'elles n'ont pas de cerveau et sont assez lentes. Cela signifie qu'on peut facilement les éviter quand on fait attention. Évidemment, il n'est pas toujours possible de faire attention, d'autant que les amibes se glissent partout.

«J'ai créé la maison de l'Amibe il y a deux ans, au zoo impérial. Le dispositif était des plus simples: une grande cuvette fermée en métal ne laissant aucune issue à l'amibe. Le couvercle était hérissé de tuyaux par lesquels on introduisait de la vapeur. Comme les amibes n'aiment pas la chaleur, ça fonctionnait bien. Je la fis construire par les ingénieux impériaux sur l'ordre de l'Empereur en personne. Ça faisait un boucan de tous les diables, mais au moins elles n'en sortaient pas… du moins, pas souvent.»

— Wenzel Immelman, gardien de zoo

VERIMAKK

L'écriture de cette lettre diffère du reste du document. Peut-être Azluhr l'a-t-il achetée ou trouvée; peut-être l'a-t-il volée. En tout cas, elle ne semble pas avoir été écrite de sa main, même si le ton et l'opinion embrouillée concordent avec ses «vérités» trompeuses.

Cher Jorris,

Je vous laisse ce cadeau. Lors de mes derniers jours, j'ai eu l'occasion de m'en servir à deux reprises et je sais que vous garderez jalousement ce secret.
Chacun sait qu'un pieu plongé dans le cœur d'un vampire détruit le monstre. Un loup-garou craint quant à lui l'argent. Les liches détestent le feu et les esprits fuient les souvenirs de leur passé fragmenté.
Mais une seule et unique vérité lie toutes les créatures vivant de chaque côté du monde. Une vérité que toutes craignent.
Et cette vérité, je vous l'offre. Gardez-la près de vous et ne la laissez pas filer; car il n'y a rien de plus terrifiant aux oreilles des morts-vivants que ce mot: Kriesten.
Ne le prononcez pas deux fois; vous n'en aurez pas besoin. Le simple fait d'entendre ce mot poussera les créatures de la nuit à s'arrêter aussitôt dans leur traque pour quelques instants, vous donnant ainsi le temps de fuir. Courez alors, aussi vite que vous le pourrez. Et ne vous retournez sous aucun prétexte, car les créatures de la nuit n'aiment pas qu'on se joue d'elles.
Rappelez-vous. N'abusez pas de ce présent. Et ne le dites pas plus d'une fois, sans quoi elles viendront vous trouver.
Allez en paix, mon frère.

Verimakk

PHILOSOPHIE DE COMPTOIR

Chaque taverne en a un, un philosophe de comptoir, assis là à boire des verres, parlant de ce qu'il connaît, et surtout de ce qu'il ne connaît pas; contant des histoires à dormir debout, récitant des poèmes épiques aux vers déplacés, se souvenant d'événements avec un peu plus de force à chaque fois qu'on les évoque. Son public est parfaitement secondaire. Il apprécie le son de sa voix et c'est là ce qui compte avant tout.

Vous le connaissez. C'est celui qui repose bruyamment sa chope vide devant vous, vous regarde d'un air hagard avant de vous dire: «Ch't'ai entendu parler de…», et ce quels que soient les mots que vous ayez prononcés. Il jette un œil triste à sa chope, et si vous avez la bonté de la lui remplir, il vous parlera volontiers de ce fameux repaire de brigands, des immondes agents de la Main Pourpre ou des dernières rumeurs entendues en ville.

Mais de temps en temps, l'un de ces moulins à paroles sait quelque chose d'intéressant. Enfoui sous différentes couches d'histoires de pochtron et de récits déformés, un grain de vérité fait son apparition, et une simple pistole permet alors d'en recueillir les fruits.

C'est grâce à un homme comme ceux-là que j'ai découvert l'existence des dragons, et j'ai tout de suite su que je n'avais jamais entendu de paroles aussi vraies.

Les anguilles du Reik

«Ouais, il existe quelques moyens pour attraper une anguille du Reik. Ce sont des animaux affamés, qui mangent presque tout ce qui leur passe sous la dent, mais le meilleur appât est sans doute une bonne poignée de vers. Ceci étant dit, Tobias préfère la loche, le goujon ou l'ablette, et Smitty ne jure que par les entrailles de poisson. Bon, une fois que vous avez l'appât, fixez plusieurs hameçons à la ligne que vous aurez lestée à l'aide d'une pierre. Ensuite, fixez-la à la berge et attendez. Si Ranald parvient à se jouer de Manann, vous attraperez rapidement une bonne poignée d'anguilles. Mais attention, car l'anguille du Reik est costaude et capable d'entraîner un homme à l'eau. Pour ceux qui ont le temps, je conseille de poser quelques paniers au fond de l'eau, une tactique qui donne de bons résultats. Néanmoins, vous aurez besoin d'une force d'ogre pour les sortir de l'eau. Ha! vous pouvez aussi tenter de les transpercer d'un coup de lance, mais l'exercice est difficile si vous n'avez pas d'arme conçue à cet effet.»

—Jochen Sigmarsson, pêcheur

«C'est les trucs les plus dangereux qu'on trouve dans l'eau. Font parfois la taille de trois hommes. Mais peuvent aussi nourrir un village entier, alors on envoie nos hommes se les coltiner en bateau. Le pôv'Autgar, il est tombé dans l'filet l'an dernier. L'a été taillé en pièces devant les yeux d'mon mari. Sa femme s'en est jamais remis.»

—Gyszel Stoffler, femme de pêcheur

De l'avis des érudits

L'anguille du Reik n'est pas un animal agressif, mais sa taille (elle fait souvent plus de 3 mètres) suscite la peur chez l'ignorant. En fait, elle est connue pour passer à l'attaque lorsqu'elle a le sentiment que ses petits sont menacés. Cependant, cela arrive souvent car les civelles constituent un mets des plus raffinés.

Recette des civelles en gelée

Dépecer et désosser les civelles. Saupoudrez la chair de zest de citron. Couper des bandes de 10 cm de long. Roulez-les et fixez-les à l'aide de coton. Couvrez le tout dans une casserole remplie d'eau salée après y avoir ajouté le jus de citron et des feuilles de laurier. Laissez frémir pendant 2 heures, puis rafraîchissez l'ensemble rapidement pour permettre aux jus de prendre. Servez accompagné de purée de pommes de terre et d'alcool (la sauce est à base de farine, de persil coupé et d'eau). Assaisonnez le tout à l'aide de vinaigre et d'épices.

—Siculo refait l'Empire, Blasco Siculo

Du reste, avec la célèbre tourte, les anguilles en gelée constituent le plat le plus courant dans les rues d'Altdorf, ce qui ne fait qu'ajouter à la puanteur de la ville.

«Altdorf grouille d'anguilles. D'un bout à l'autre de la ville, ces poissons fument et bouillent, non loin de nombreux condiments parfumés qui contribuent à leur goût. Pour 3 sous de cuivre seulement, on peut en acheter six longues tranches accompagnées d'une tasse de jus épais. Décidément, cette ville a été bénie par Sigmar en personne.»

—Halieutiques impériales, Dietmar Badeni

Les arbrins

Croyances populaires

«Maynard était bûcheron et assez idiot pour couper des arbres encore vivants à la lisière de la forêt de Loren. Un jour, alors qu'il abattait l'un de ces arbres, un autre arbre a tenté de le frapper à l'aide d'une branche. Maynard a esquivé et rendu les coups jusqu'à ce que l'arbre ne bouge plus.

Ensuite, il est rentré au village et n'y a plus pensé. Cette nuit-là, la forêt est venue jusqu'à nous sur ses jambes noueuses et tordues. Les arbres se sont rassemblés sur la place, devant la maison de Maynard, et on a su ce qu'il nous restait à faire. On l'a livré aux arbres, qui l'on traîné en leur sein, à l'écart de nos regards curieux. Et c'est là qu'on l'a entendu hurler.

Lorsque ses cris se sont arrêtés, les arbres ne bougeaient plus. D'ailleurs, ils n'ont pas bougé depuis. Et voilà pourquoi, au beau milieu du village, il y a un bosquet d'arbres que nul bûcheron n'ose toucher.»

—Gervaise, vaurien bretonnien

De l'avis des érudits

«Le manque d'imagination du Bretonnien moyen, démontré par la petite taille de son crâne et sa nourriture atroce, a donné naissance à la légende qui entoure les arbrins. Réalisant enfin que nul ne croyait à ces histoires absurdes 'd'hommes-arbres', ils les ont tout simplement fait passer à la trappe et leur ont donné un autre nom. Même dans leur folklore, ils démontrent leur infériorité vis-à-vis des citoyens impériaux.»

—Ewald Emmerich, juriste d'Altdorf

À l'instar des bêtes des marais, les arbrins sont des plantes mortes ramenées à la vie. Mais contrairement aux bêtes des marais, il n'est nul besoin de nécromancien pour les créer; ils sont l'expression de la vengeance de la forêt. Leur objectif est simple: tuer ceux qui font du mal aux bois.

Le Béhémoth

Croyances populaires

«Kaptain'Agog l'était trop cinglé. Y nous z'avait trouvé une gross'coquille qu'on avait app'lée 'La Cueilleuse'et l'avait r'uni un équipage ri'n qu'en promeutant des têtes et d'l'or. Nous on cro'yait qu'on allait dev'nir pirates, avec des jammes en mois et des mandeaux à l'œil, et pis des peurroquets à manger. Mais nan. Agog y visait un gros poisson, le pus gros: Méhémotte, la grande maleine mlanche. L'était cinglé, ça c'est min sûr. Jamais compris pou'quoi. Nous a etraîné da la moitié du monde pour trouver cette maleine. Nous on était malades et on avait faim et on avait mangé presq'tous les gomelins quand on l'a vue à trimu… à trimo… enfin là. L'avait une inorme corne tout sale su'le fronteu et des dents comme rin d'aut'que j'ai vu. J'ai folli me pisseux sur moâ. Mais Agog il avait son sourire gingIé sur la tête. Donnez-moâ un pique-maleine, une cordeu et mon meilleur mayo de main, qu'il a dit. On l'a pu jamais vu après. Cinglé ce kaptain'. »

— Pusfudgit, matelot orque

De l'avis des érudits

«Nous naviguions déjà ces mers que l'homme n'avait pas encore porté son regard sur les flots. Mais avant nous, il y avait le Béhémot et les siens. En ces temps reculés, lorsque la terre n'était encore qu'un rêve d'Asuryan, les monstres marins étaient les seigneurs du monde. Ils menaient des batailles titanesques à une échelle que nul n'a reproduite depuis, transformant des océans entiers en écume lorsqu'ils se battaient. Aujourd'hui, des imbéciles à l'existence éphémère s'amusent à tirer au harpon sur le Béhémoth. Il était jadis le seigneur de tout et ne serait plus désormais qu'une cible d'entraînement?
Et que feriez-vous si vous parveniez à terrasser cette imposante créature? Vous la mangeriez? Une légende prétend que si des mortels goûtent un jour à la chair du Béhémoth, ce sera la fin du monde. Je prie donc pour qu'il ne disparaisse pas.»

—Nenyll, capitaine elfe des mers

«Des explosifs; beaucoup!»

— Rikkit'tik, «érudit» du clan Eshin

Les bric-brocs

Croyances populaires

«Écoutez, je libère simplement les âmes; bon, déterrez les corps. Je ne sais pas ce qu'il fait des corps ensuite et je m'en moque tant qu'il me paye.»

—Axel, trafiquant de cadavres

De l'avis des érudits

«De retour au Collège, ils m'ont qualifié de cinglé. On va voir qui est cinglé… Ils prétendaient que c'était trop dangereux et ont parlé du monstre censé avoir démoli le château Wittgenstein. N'avez-vous jamais voulu faire quelque chose de dangereux, prendre le risque de déchirer le ciel pour voir au-delà des lunes, des étoiles et du voile de Morr? Si vous étiez vivant, c'est ce que vous feriez.

Je vais leur montrer. Mes méthodes sont sûres et observent les plus stricts préceptes de l'ordre naturel. Frith! Rapporte-moi le fluide électrique!»

— Abrogast Breuburg, nécromancien

Les brochets du Stir

Croyances populaires

«Asseyez-vous et prenez un petit-four. Le brochet du Stir, dites-vous? Eh bien, nous ne l'appelons pas comme ça par ici, mais le qualifions de pic sanguinaire. En effet, ils ont tout l'air de pics avec leur tête en pointe et leurs dents acérées!»

— Holm Simmendinger, fermier du Wissenland

«Ils se nourrissent au sein des Puissances de la Ruine! Ils sont le mal issu des profondeurs! Ils attendent que vous entriez dans l'eau et, tels des démons des abysses, se jettent sur vous pour vous dévorer! Ne mangez pas leur chair de peur de devenir comme eux: maléfiques et à jamais bannis du Trône de Sigmar! J'affirme qu'il n'y a pas de poisson maléfique près du Trône de Sigmar!»

— Miedle le Fou, prédicateur de rue

De l'avis des érudits

Un brochet du Stir moyen mesure entre 3 et 4 mètres de long, les femelles étant plus grandes que les mâles. Toutefois, leur taille maximale est sujette à débat, conjecture et désinformation.

«Depuis une trentaine d'années, les ouvrages de référence font état d'un spécimen de 4,20 mètres de long capturé en 2467 dans le Reik supérieur, près de Loningbruck, comme le plus imposant des représentants connus de cette espèce. Certains savants, comme moi, remettent en doute la crédibilité de ce témoignage car ce spécimen est beaucoup plus gros que tous les autres brochets du Stir capturés. Toutefois, nous ne pourrons jamais en apporter la preuve car comme par hasard, le squelette a été volé. J'ai passé une bonne partie de ma vie à tenter de localiser un animal de taille comparable, mais les autochtones semblent perdre leur langue à chaque fois que je sors ma verge à mesurer.»

—Terenz Gaubatz, membre de la Société impériale de zoologie

De nombreuses gens pensent que différentes parties du corps du brochet du Stir jeune (ou civelle) permettent de soigner divers maux dont le mal de dos, la variole verte, l'impuissance et le rhume. Inutile de dire que tout le monde ne partage pas cette croyance.

«Balivernes! Une fois, j'ai entendu parler d'une femme de pêcheur qui se recouvrait le visage d'entrailles de civelle pour calmer ses crises. Avez-vous déjà entendu de telles idioties? Si nous devions trouver une raison à l'édification des masses, ce serait bien celle-ci! Par pitié, épargnons à nos concitoyens l'outrage qui consiste à se couvrir le visage d'entrailles en raison de leur ignorance.»

—Traugott Switzer, prêtre de Verena, Carroburg



vers moi, alors j'ramasse une chaise pour lui balancer en travers d'la tronche si elle s'approche trop. Et puis, j'entends la porte s'ouvrir. J'ai failli crever en voyant qui était là. Theda, feue ma femme… J'secoue la tête, tout abasourdi. Elle avance et me caresse la tête comme elle faisait quand j'étais triste… Chuis tout r'tourné, mais si content. Bon, j'rentre pas dans les détails, mon ami, mais en me réveillant, j'me suis senti tout faible, vidé. Son altesse est là et Gullie aussi. Y me d'mandent si j'ai aimé. Aimé? J'voulais juste savoir où était Theda, mais eux, y souriaient comme des demeurés. M'ont dit que tout irait bien. Qui z'avaient trouvé un moyen de les ramener. Et puis… Mince! Par la barbe de Sigmar, y sont là! J'ai rien dit, d'accord? S'ils croient que j'ai craché l'morceau, z'êtes fichus. Y sont prêts à tout pour leurs stupides rêves.»

—Reimer Schmidt, valet d'écurie

«C'est le pied, mon gars, le pied! [snif] L'extrait de bave est à la mode en c'moment, mais rien à voir avec ça. [snif] J'peux t'en avoir une, ouais, pas de problème. C'est pas illégal, promis. Enfin, pas encore. [snif] T'en penses quoi?»

— Dierich le Véreux, camelot

«Ça colle au plafond d'la bouche.»

—Grumbarth, videur ogre et expert culinaire

De l'avis des érudits

La nature narcotique des caméléosangsues attise l'intérêt des savants de l'ensemble du Vieux Monde. Étant donné les difficultés que présente la conservation de spécimens vivants, aucun usage médical n'a encore été trouvé. Pour ne rien arranger, les humeurs des caméléosangsues sont très sensibles et se décomposent rapidement après extraction. Ainsi, les rumeurs populaires selon lesquelles de la bave aurait été prélevée et conservée avec succès semblent plus que douteuses. De nombreux camelots prétendent en vendre au titre d'opiacé; mais qui peut être sûr de ce qu'ils vendent réellement?

Les naturalistes de l'université d'Altdorf ont commencé à étudier les caméléosangsues et certains affirment avoir trouvé des réponses à la nature des facultés hallucinogènes du parasite.

«De toute évidence, la caméléosangsue et ses origines sont l'objet de nombreux débats, mais j'ai le sentiment que le sujet est clos. Entre vous et moi, la pseudo-science de ces fichus 'Collèges' me rend malade. Et plus particulièrement ces magisters de l'Ordre Doré, avec leurs histoires de 'processus logiques' et de 'principes scientifiques' alors qu'ils ont toute confiance en cette… cette sorcellerie! Quand un problème épineux se présente à eux, leur réponse est toujours la même: 'Mais, c'est l'Aethyr, c'est évident!' Eh bien, non messieurs, ce n'est pas toujours évident.

La caméléosangsue est une créature naturelle, et il n'est nul besoin de se tourner vers la 'magie' pour trouver des réponses. Si ces magisters prenaient la peine d'ouvrir un vrai livre, et non de se fier à ces bouquins idiots traitant uniquement de tours de passe-passe, ils le comprendraient certainement. Laissez-moi vous expliquer; vous semblez plus raisonnable qu'eux. En premier lieu, le déliriant ou, pour être un peu plus technique, l'anticholinergique, est une humeur dissociative bloquant certains courants de l'esprit, ce qui se traduit par de graves crises de délire. Cela n'a rien de plus surnaturel que les propriétés pharmaceutiques de la belle dame (belladone) ou de la mandragore, qui elles aussi sont deux puissants déliriants. Comme vous l'aurez remarqué, les deux plantes mentionnées sont également vénéneuses quand on les absorbe en grande quantité. Ce qui vaut aussi, j'en ai peur, pour la caméléosangsue. À chaque fois que l'on s'expose, on s'empoisonne. Ces humeurs vénéneuses se développent dans le corps jusqu'à ce que la victime finisse par mourir. Les symptômes sont les suivants: sensibilité à la lumière, peau sèche, pupilles dilatées et vision trouble. Les caméléosangsues sont des créatures fascinantes, mais le fait de les banaliser à grand renfort de théories tordues dénuées de toute base scientifique me semble pire encore que d'user de magie!»

— Professeur Hans Pfaff, sigmarite et naturaliste de l'université d'Altdorf

Les caméléo-sangsues

Croyances populaires

«J'ai vu des caméléosangsues; enfin, je crois. C'était y'a un an environ, juste après avoir remis en état la quille de mon rafiot. Y'avait une meute de loups sur la rive, qui tournaient en rond comme des lions en cage. Et ces sangsues qui s'accrochaient à leur fourrure, ça avait pas l'air d'les déranger.»

—Ludger Schams, batelier

«Bah, p'isque tu m'as payé une aut'pinte, j'peux sûr'ment t'faire confiance. Tu vois, y s'passait que'que chose de louche au château et y voulaient m'associer à leur biz'ness. Quand y m'trouveront, y m'f'ront la peau, alors autant balancer tout c'que j'sais. Chuis quand même content que Theda elle était pas là pour voir ça. J'travaille pour son altesse depuis trois ans. L'est bien urbain et s'occupe des endeuillés. C'est comme ça d'puis qu'il a perdu sa mère. J'préparais un nouveau paquet d'chaussures quand ce crapaud de Gullie s'est pointé. C'est là qui m'raconte que son altesse veut causer. Alors, j'finis et j'me mets en route. Mais quand j'arrive, y'a personne. Soudain, la porte claque derrière moi et j'entends le loquet qui s'referme. Là, chuis pas très content et un peu paumé, alors j'commence à cogner à la porte en beuglant pour que Gullie ouvre. Mais y'a rien à faire. J'avais peur de ce que son altesse allait dire en me trouvant seul dans sa piaule. Alors j'décide de trouver un autre moyen de sortir. Mais en me retournant, j'ai la surprise de ma vie. De l'autre côté d'la pièce, y'a cette… limace, avec des dents! L'est pas trop grosse, alors chuis pas inquiet, mais un peu r'tourné. Ça avance lentement

Bien évidemment, tout le monde n'est pas d'accord avec les affirmations du professeur. Ainsi, l'Ordre Doré est persuadé que les propriétés hallucinogènes de la caméléosangsue sont de nature aethyrique. Un magister en est à ce point persuadé qu'il fait le tour des lieux d'étude de l'Empire pour en apporter la preuve; mais il est rarement reçu à bras ouverts. En effet, les institutions académiques sont très conservatrices. Il ne faut pas oublier que les sorciers sont généralement vus comme de dangereux touche-à-tout qui prennent des risques énormes, et non des universitaires que l'on est en droit de prendre au sérieux.

«Oui, Gebhardt, apportez-moi les anguilles en gelée. À chaque fois que je reviens à Altdorf, c'est toujours le premier mets que je goûte; elles me rappellent tant mon enfance. Mais où en étions-nous? Ah! oui, ces satanées sangsues! Il y a quelques mois, j'ai fait l'erreur de présider un séminaire à l'université au sujet de l'influence de l'Aethyr sur la faune de l'Empire. Je dois dire que mon discours était des plus passionnants et convaincants, si bien que j'attendais des retours très favorables. Un vœu pieux, bien évidemment, mais j'étais aveuglé par ce que j'imaginais comme la nature logique de mes conclusions. Les barbus ne furent cependant pas convaincus. J'ai provoqué un certain raffut et ai quelque peu froissé l'assemblée. Mais puisque vous me le demandez, je vais vous décrire la nature de ces sangsues: le sang a une odeur de fer et le fer est du métal. Chamon, le Vent jaune de Magie, est attiré par le métal. Les sangsues attirent donc Chamon en grande quantité pour leur taille, car elles sont généralement gorgées de sang.

Maintenant, avant de poursuivre, êtes-vous bien sûr de comprendre tout ça? Oui? Impressionnant! Les vampires attirent eux aussi Chamon. Il assure leur immuabilité, alimente leur immortalité. Votre maître a bien raison de croire autant en vous. Vous comprenez vite. Quoi qu'il en soit, tout ceci n'est pas franchement sujet à controverse. Tout individu ayant le don de Vue vous le confirmera. Maintenant, voilà la partie qui est moins largement partagée par nos contemporains: je crois que Chamon n'est pas qu'alchimie; je pense qu'il a également trait à la cupidité. De fortes concentrations de Chamon peuvent vous aveugler de désir. C'est peut-être pour cela que l'or suscite autant de cupidité. Nous sommes avides en raison de la concentration de Chamon que renferme le métal. Maintenant, en partant du principe que vous ayez réussi à suivre, ce qui semble être le cas, laissez-moi finir: c'est parce que les sangsues sont imprégnées de Chamon qu'elles finissent par muter. Certaines, qui sont devenues les caméléosangsues, inspirent instinctivement des visions basées sur la cupidité et les désirs de la proie. Ainsi, les victimes ne prennent pas conscience des intentions hémophages du parasite. Ainsi, on peut affirmer sans crainte que ces créatures sont à jamais changées par des forces aethyriques, Chamon en l'occurrence, et qu'il ne s'agit pas d'entités naturelles, à moins que vous ne considériez les Vents du Chaos comme des phénomènes naturels eux aussi. Ah! La synchronisation est parfaite! Voici mes anguilles! Je les aime tant!»

— Gustavus Guggenberger, magister de l'Ordre Doré

Les carexsangues

Croyances populaires

«Les Principautés Frontalières sont une contrée plate et sauvage. Nos chariots progressaient depuis des jours sans que nous n'ayons vu un quelconque endroit où nous installer lorsque les gobelins sur loup firent leur apparition. Je savais pertinemment que nous ne pouvions les distancer et notre seul espoir semblait être ce bosquet d'arbres et de buissons, droit devant, au beau milieu de la plaine… mais certainement pas pour nous y abriter. Je reconnus tout de suite l'espèce en question grâce au séjour que j'avais fait à Laurelorn, et demandai à la caravane d'en prendre la direction, mais d'en faire le tour. Voyant qu'ils avaient une bonne chance de nous étriper, les gobelins se déployèrent et commirent bien évidemment l'erreur de faire au plus court, à savoir de couper au travers des taillis de carexsangues. Seul un loup, privé de son cavalier, en sortit vivant.»

— Ottaline, éclaireur

«Après ce que les frères Bauer avaient fait à Berthilda, il était normal qu'ils fussent recherchés. Ils décidèrent de se cacher dans la forêt et de mener une existence de hors-la-loi. Un par un, les miliciens les en sortirent et leur mirent la corde autour du cou, à l'arbre des pendus de Braundorf. On dit qu'après avoir bu trop de sang, l'arbre aux pendus développa un véritable goût pour cette substance. Lorsque Frau Reitz vint jubiler à la vue des corps des frères Bauer, l'arbre l'arracha au sol à l'aide de ses branches et la dévora. Fallait le brûler, et c'est ce qu'on a fait. Quel dommage quand même; c'était un arbre parfait pour les pendaisons.»

— Adred Ostenwald, bourgeois

Aux dires des érudits

«Athel Loren n'est pas la seule forêt protégée par des esprits. Dans d'autres bois, certes moins anciens, cette protection de manifeste sous la forme de carexsangues. Ils sont la preuve de la sainteté de la nature.»

— Irmine Pahlke, prêtresse de Rhya

DRAGONS

Bien avant que les nains ou les elfes n'arpentent cette terre, il y avait les dragons; des milliers et des milliers de dragons. Ainsi, le ciel était rempli de toutes sortes d'horreurs ailées, qui n'avaient pas l'allure qu'elles ont aujourd'hui. En effet, ils se nourrissaient de tout ce qui vivait. Rien ne pouvait arrêter les dragons. Ils étaient des rois parmi les rois. Selon la légende, le plus grand d'entre eux avait la taille de dix mille trolls réunis.

Les siècles passèrent et les dragons s'entre-tuèrent, chacun luttant pour s'élever au sein de leur hiérarchie. Au début, les guerres furent sanglantes, les plus gros spécimens l'emportant sur les plus petits. Des alliances furent nouées, certaines très modestes, d'autres à l'échelle de continents. Mais la guerre faisant rage, les sources de nourriture s'épuisèrent. Les alliés devinrent ennemis et les ennemis prirent des allures de repas.

Lorsqu'il ne resta plus que mille dragons, un misérable dragonnet tomba sur un rituel permettant de convertir l'âme de créatures douées de conscience en énergie magique. Plus important encore, ce dragonnet apprit à exploiter et à contrôler l'énergie de l'âme, la stockant pour des rituels plus grands encore.

Cette magie finit par déséquilibrer la guerre. Les dragons se dispersèrent et le conflit prit fin. Il y avait de moins en moins de rois lézards et sans prédateur, l'homme apparut. Des millions de dragons qui sillonnaient jadis le ciel, il en reste moins d'une centaine aujourd'hui. Mais des rumeurs prétendent que le dragonnet qui avait le pouvoir de faucher les âmes a survécu.

Et les rumeurs affirment qu'il attend son heure, en silence, accumulant des âmes et préparant l'ère où il pourra libérer une magie sans précédent sur le monde.

Les doppelgangers

Croyances populaires

«Si vous saviez combien d'hommes grands et bons sont en réalité des doppelgangers, vous seriez horrifié. La pourriture s'insinue jusqu'au sommet de l'État, vous pouvez me croire.»

—Adelind Kopp, agitatrice

De l'avis des érudits

«Leurs parents disaient qu'il s'agissait de triplés ordinaires, mais je n'en ai pas cru un mot. C'était en fait un nid de doppelgangers qu'il fallait réduire en cendres. Alors que les flammes les dévoraient, la fumée qui s'en dégageait prit la forme d'un sceau impie et je me sentis soulagé d'avoir finalement raison. En y réfléchissant à deux fois, je dois avouer que si j'ai ressenti un certain soulagement, c'est parce que le doute me hantait. C'est là la force des doppelgangers; semer le doute parmi les plus croyants. Ensuite, j'ai décidé de ne plus jamais être la proie du doute.»

—Abelhelm Mueller, répurgateur

Les doppelgangers adoptent la forme d'autrui, puis tuent et dévorent ceux dont ils ont pris l'apparence, avant de prendre leur place. Le cerveau serait un morceau de choix à leurs yeux. Les doppelgangers infiltrent des cercles leur permettant de se rapprocher de leurs desseins chaotiques, si bien qu'ils s'attaquent généralement à des membres de la haute société.

Les farfadets

Croyances populaires

«Il y a une raison pour laquelle on les qualifie de contes de fée, mon amour. C'est parce que les fées n'existent pas.»

—Sigrun Gwisdek, paysan

«Les farfadets? Oh! vous voulez dire les lutins! Eh bien, ce sont les plus magnifiques créatures du monde entier. Je leur laisse des soucoupes remplies de lait toutes les nuits afin que ces petits polissons ne viennent pas se jouer de moi. Mais leurs farces sont rarement malicieuses.»

—Dame Garnsley, noble impériale

De l'avis des érudits

«De sacrés fils de saligauds, si vous voulez mon avis. Une fois, j'ai vu une nuée d'esprits ailés dépecer l'un de mes hommes jusqu'à l'os en deux minutes à l'aide de leurs dents minuscules. Ne vous en approchez pas si vous ne voulez pas d'ennui, à moins que vous ne fassiez pas grand cas de votre peau.»

—Marshal Senf von Scharf, soldat impérial (à la retraite)

«J'ai entendu dire que les farfadets sont les esprits d'elfes et de Bretonniens morts, mais c'est parfaitement absurde. En fait, les farfadets sont une forme de snotlings ailés nés d'une mutation du Chaos. Une fois capturés, il est possible de leur apprendre des tours mineurs. Sinon, leur chair est délicieuse.»

—Doktor Brauer, érudit de Nuln

Les farfadets sont des esprits de la nature chargés de protéger les forêts. Sous forme naturelle, ils ressemblent à une lueur éclatante, mais ils sont capables d'assumer de nombreuses apparences. Il existe autant d'espèces différentes qu'il y a d'arbres dans les forêts, chacune ayant des pouvoirs et une forme de prédilection. Certains se manifestent sous l'apparence de minuscules elfes montant des scarabées ou de tout petits chevaux squelettiques, alors que d'autres sont de beaux humanoïdes ailés ou des animaux des bois aux traits surnaturels.

Aux dires des intéressés

«Vous voulez me mettre dans un livre? Et m'écraser entre deux pages comme on collectionne des plantes desséchées? Essaye donc, grand homme, et je t'ouvrirai la gorge en un clin d'œil.»

—Dixielbell Coupe-beurre, farfadet

Les naïades

Croyances populaires

«Eh ben, j'ai vu la jolie dame et elle aimait nager, elle aussi! Qu'est-ce qui s'est passé? J'en avais fini avec mes corvées de la journée et j'en avais vraiment assez, alors je me suis précipitée au ruisseau pa'ce qui faisait vraiment beau. Elle était assise là, sur la rive, ses petits pieds dans l'eau. Je me suis présentée comme m'a mère elle me l'a appris, polie et tout et tout, mais la dame faisait que rire! Eh ben, ça m'a agacée, alors je l'ai poussée dans l'eau! Après qu'elle est tombée, elle est revenue vers moi et m'a dit que c'était la chose la plus rigolote qu'on lui avait jamais faite. Alors, j'ai sauté à l'eau et on s'est éclaboussées jusqu'à ce que le soleil se couche, pa'ce qu'après, je lui ai dit que je devais rentrer. Elle avait pas l'air contente et m'a dit que j'avais qu'à rester. Je lui ai dit que je pouvais pas, pa'ce que ma maman risquait de pas être contente. Elle m'a alors dit que c'était pas bien grave, qu'elle serait morte dans quelques années de toute façon! Je lui ai dit qu'elle était méchante et j'ai filé! C'est pas gentil de dire des choses comme ça, hein? Mais elle m'a rappelé, en me demandant si je pourrais rester si ma maman était plus là. Je lui ai crié qu'elle était là et c'était comme ça! Qui êtes-vous? Où est maman? Mon nom? Jenna Taübl, pourquoi? En quelle année on est? Je sais pas; comment voulez-vous que je sache une chose pareille?»

— Jenna Taübl, fille d'écurie

«J'ai lu qu'elles attiraient les hommes dans les rivières pour… pour se reproduire? C'est ça? Espérons que ce n'est pas qu'une rumeur, parce que ça m'a l'air pas mal cette histoire.»

—Wilhelm Wattstein, alias Clin d'Œil, étudiant

«Oui, les naïades sont réelles et ce sont les filles de Manann. Enfin, c'est ce que mon père me disait quand on allait à la pêche. Il m'a dit qu'il en avait vu une, un jour, sur un rocher du Reik. Il m'a dit aussi que si elle avait voulu de lui, il aurait jamais rencontré ma mère. Et il a dit qu'elle était trop belle et qu'elle s'appelait Lorie. Mais mon père était complètement cinglé.»

—Galthek Rogarsson, forgeron

«Le simple fait de penser à ces elfines des eaux me rend dingue, surtout après ce qu'a fait cette sorcière. J'étais là, en train de pêcher pour arrondir ma journée et payer mon patron lorsque cette elfine est sortie de l'eau comme une fichue impératrice, toute dégoulinante et, si vous me le permettez, complètement nue à l'exception de ses

cheveux bleus! Du coup, je ne savais plus où regarder; ces fichues elfines ont donc aucune dignité! Elle m'a regardé comme si j'étais un bestiau, un peu comme Torie regarde le chien avant de lui balancer un coup de pied. 'Que fais-tu?', qu'elle me demande d'une voix amusée, toute mouillée et bruissante. Je lui réponds que je pêche pour payer le patron. 'Qui est le patron?' Je lui dis que c'est celui qui a fait construire ma maison et qui possède toutes ces terres, y compris la rivière. Et c'est là qu'elle a pas trop aimé. Elle est partie dans une rage folle. Elle m'a sauté dessus et m'a attrapé à la gorge et… bah… elle a lancé un sort ou un truc dans ce genre! Elle est devenue cette… cette chose! C'était pas naturel, ça c'est sûr. Et elle a essayé de me noyer! Bon, c'est là que j'ai perdu connaissance. Lorsque je suis enfin revenu à moi, ma canne à pêche était cassée et mon poisson avait disparu. Satanée voleuse! Mais ce n'est qu'en rentrant au village que j'ai réalisé l'ampleur de son crime. Il y avait foule autour de la maison du patron. Et du sang; du sang partout. Sur les murs, sur le toit de chaume. C'était horrible; tout simplement horrible. Le corps du patron était dehors, pendu à son arbre par un crochet qu'on lui avait planté dans la bouche. Je hais les elfes! Et je la déteste tout particulièrement! Lorsque je lui mettrai la main dessus, je la corrigerai pour ce qu'elle a fait au patron.»

—Branweed Bouclesseau, chasseur d'elfes



De l'avis des érudits

L'existence des naïades est sujette à de nombreux débats. Ce que nul ne saurait contester, c'est que de nombreux récits populaires décrivent différentes espèces de belles jeunes femmes des cours d'eau qui attirent les hommes et sonnent leur glas. Certaines de ces histoires sont plus connues que d'autres, mais la plus célèbre reste celle de Lorlay.

«Je vois la jeune femme assise,
Si belle sur un rocher déchiqueté.
Ses yeux tout de blanc brillent,
Alors qu'elle coiffe ses cheveux dorés,
De ses douces mains lissées.
Elle fredonne des chants d'antan.
Ils sont profonds et envoûtants,
Issus de rimes merveilleuses.

Un batelier la regarde et l'écoute,
Charmé par le chant qui retentit,
Il ignore la falaise qui le guette,
Laissant son canot le mener à sa perte.

Le Reik dévore l'un et l'autre,
L'homme et son bateau.
Et nous sommes témoins du pouvoir
De Lorlay à la voix haut perchée.»

—Franz-Heinrich Holzer

Ce qui rend ce texte unique, c'est que Lorlay est le nom d'un endroit réel, d'une d'imposante formation volcanique située au beau milieu du Reik, à une soixantaine de kilomètres en aval de Grissenwald. Le fleuve se sépare donc en deux à son niveau, le courant accélérant considérablement de chaque côté de l'affleurement. Bien qu'il soit possible d'y élever un pont, nul n'a jamais pris la peine de le faire. L'auberge qui se trouve tout près fait des affaires incroyables grâce à la légende de Lorlay et est devenue un lieu populaire auprès des riches Altdorfers qui viennent y passer leurs dernières nuits avant leur mariage.

La seule preuve de l'existence des naïades nous vient de vieux textes nains et elfiques, comme ceux que l'on trouve dans les bibliothèques de l'Ordre Lumineux d'Altdorf.

«Il est très difficile de trouver des textes fiables au sujet des naïades, mais ce n'est pas impossible. Par exemple, les Carnets d'Inthelion *constituent une bonne référence: 'Mon cœur fut comme transpercé lorsque j'en reçus l'ordre, car nous allions être séparés. Ma belle épouse ne peut quitter sa demeure au cours lent. Contrairement à Orialthanus, je ne puis désobéir. Je reviendrai, mais ne connaîtrai plus la joie. Pour une description plus explicite et venimeuse, reportez-vous au* Livre des Rancunes: Puissent-elles toutes bouillir dans l'huile personnel de Dwimmulsson*: 'Ces fichus elfes se mêlent de tout ce qui ne les regarde pas! Avons dû abandonner les navires hier car ils ne flottaient plus. Fichus esprits des rivières! Il semblerait donc que les naïades existent, ou du moins existaient. Du reste, peut-être sont-elles apparentées aux dryades de Bretonnie?»*

— Sigo Bentele, magister de l'Ordre Lumineux

La précision de tels extraits est rare et contredit les affirmations des érudits elfes et nains contemporains, qui ne semblent pas vouloir débattre officiellement du sujet. Cet état de fait semble laisser entendre qu'il faut creuser la question.

Aux dires des intéressées

«J'entends leurs chuchotements moqueurs. Là où les arbres sont soignés et aimés, on m'ignore. Les asur se détournent de moi. Eh bien, j'en ferai de même à leur égard! Je chanterai lorsqu'ils viendront, mais cette fois, ce sera un chant différent…»

—Lorilli, naïade du Reik

«Je ne suis pas jalouse. Mais si vous la préférez à moi, je prendrai vos enfants. Venez, approchez, vous voyez bien que le match est inégal! Elle est si… si grosse! Et vous… vous m'appartenez!»

— Nihus, naïade du Blut

Les pieuvres des marais

Croyances populaires

«C'était une pieuvre des marais, j'vous l'dis! Bon, y'a pas de marais par chez nous, mais cette foutue créature est quand même venue jusqu'à notre village! Manann seul sait d'où elle a bien pu venir! Mais quand on s'est aperçu que Gereon revenait pas de la pêche, on a compris qui s'passait un truc bizarre. Lissa est allée voir trois jours plus tard. 'De gros doigts qui se tortillent dans l'eau!' a-t-elle crié. Le vieux Sem nous révéla qu'il avait compris. Il nous parla de la chose que son grand-père avait vue près de Kalkatt, y'a plus de cent ans, et de ce qu'elle pouvait faire à un homme. C'est là qu'on a arrêté de pêcher. On pouvait rien faire de toute façon, alors Tobias est allé rendre visite au baron, pour que lui arrange les choses. Mais il a rien voulu entendre. Après avoir proposé quelques récompenses restées sans réponses, les choses ont tourné au vinaigre. Tous ceux qui tentaient d'aller pêcher se faisaient grailler, on avait presque plus rien à becqueter et le baron voulait ses foutues taxes. Alors le baron, il nous a trouvé une solution: déménager de douze kilomètres en aval. Du coup, on a plus jamais eu d'ennuis. Mais si vous allez en amont, mon ami, je ne vous dis qu'une chose: tenez-vous à l'écart de la rivière.»

—Jochen Sigmarsson, pêcheur

«C'est sûrement une sorcière qui l'a mis là! Ch'faisait une inspection du tunnel de Ludenhof pa'c'que j'avais entendu parler d'voleurs qui y traînaient. J'ai tout de suite vu qu'le tunnel était fréquenté, pa'c'que les bords y z'étaient propres, alors qu'à Lundehof, y nettoient jamais. Et là, j'ai entendu des 'plouf' au bout d'une conduite, la nubéro 8, alors j'ai sorti mon arbalète et j'ai avancé en tenant ma lanterne dans l'autre main. Sigmar m'en est témoin, c'était la chose la plus flippante que j'ai jamais vue! Un monstre tout flasque, frétillant et couvert de boue. Et il était énooorme! La pièce où elle était, on pouvait y arriver que par la conduite nubéro 8, qui faisait que 50 cm de large. Pouvait pas arrivér autrement! C'est l'œuvre de sorcières, j'vous l'dis! Voulaient sûr'ment qu'un des tentacules remonte par les cabinets des seigneurs d'en haut, si vous voyez c'que j'veux dire. Des malades, ces sorcières.»

— Wilmut Eckhardt, égoutier

«Difficile à mâcher.»

—Grumbarth, videur ogre et expert culinaire



De l'avis des érudits

Les origines des pieuvres des marais sont un mystère. Elles occupent une niche écologique à part car elles sont les seuls spécimens d'eau douce de leur espèce. Cela a bien évidemment donné naissance à d'étranges rumeurs concernant leurs origines.

«La pieuvre des marais fascine les savants depuis des siècles. Grimblinnder pensait qu'elle était l'œuvre d'une civilisation oubliée. Dans La Première Grande Guerre, il prétendait avoir découvert la phrase suivante gravée sur un menhir renversé du Pays Perdu: 'Et le puissant aux huit bras sortit de la mer pour veiller sur nos déchets.' Cette soi-disant origine de la pieuvre des marais est toutefois remise en question par le traité épique de Liathalissen, Dominion aethyrique, étoiles filantes, construction géomantique et autres vestiges des Anciens. *Liathalissen affirme que les Anciens eux-mêmes en étaient à l'origine: 'Tepok leva la main et la première pieuvre des marais apparut. On lui confia la garde des tunnels et passages souterrains, si bien qu'elle fut pourvue d'un corps adapté à sa tâche.' Quelle que soit la vérité, la pieuvre des marais est une anomalie de la nature vouée à déconcerter les savants pendant de nombreux siècles encore.»*

—Sigo Bentele, magister de l'Ordre de la Lumière

Quelles que soient ses origines, nous pouvons nous estimer heureux que la pieuvre des marais ne dispose pas des autres mécanismes de défense de son espèce, comme les poches d'encre et le venin. Cependant, elles ont les tentacules à ventouses et le corps mou des pieuvres ordinaires, ce qui leur permet de se glisser dans des espaces incroyablement étroits. La seule partie dure de cette pieuvre est son bec, dont la forme rappelle celui d'un corbeau. Bien que cet organe puisse infliger de lourds dégâts, la pieuvre des marais semble rechigner à approcher quoi que ce soit de vivant de sa bouche, ce qui constitue certainement un mécanisme de défense inné. Ainsi, elle mange rarement de la chair fraîche et préfère la laisser faisander dans le lit de son cours d'eau avant de l'engloutir.

Le Prométhéen

Croyances populaires

«Morrslieb toucha le soleil et tout devint sombre. Des vagues gigantesques s'abattirent sur notre navire. Lorsque l'éclipse fut totale, un grand jet de vapeur jaillit des flots, suivi par des colonnes d'os déchiquetées. Mon équipage crut que nous allions être dévorés par un dragon marin, mais c'était une île, et non un dragon, qui sortait de la mer.

Nous débarquâmes sur cette île frémissante de roche noire et je pris la tête d'une mission, bien décidé à m'y enfoncer. Nous frayant un chemin parmi les rochers humides et les poissons morts, nous découvrîmes l'épave pourrie d'un navire impérial dont la cale était pleine d'or de Lustrie. En revenant au bateau pour demander de l'aide au reste des hommes, j'assistai à une scène qui restera longtemps gravée dans mon esprit. Un crabe monstrueux, plus gros que le vaisseau d'un roi, était en train de dévorer mon équipage. Alors que je l'observais, il brisa le mât d'un coup de pince et broya Sven le Fort de l'autre. Je ne vous mentirai pas; nous avons pris la fuite comme des enfants effrayés.

Maintenant, si vous voulez en apprendre davantage sur le temple que nous avons trouvé sur cette île et la façon dont nous nous y sommes pris pour nous en échapper, vous allez devoir me remplir cette chope. Je vois toujours de cet œil, et elle est désespérément vide.»

—Thangbrand Olafsson, capitaine norse

De l'avis des érudits

«Le Prométhéen était vénéré par un culte de mutants de Marienburg. Chacun d'eux était affublé d'une mutation aquatique; des nageoires, des écailles, des pinces de crabe ou des tentacules. Ils étaient persuadés que leur dieu-crabe leur transmettait ses ordres dans leurs songes, leur disant qui sacrifier au monstre marin. Mes hommes ne mirent pas longtemps à les décimer. C'étaient vraiment de piètres adversaires et ce fut là la dernière fois que j'entendis parler du Prométhéen. De simples absurdités nées de l'imagination de misérables dans le but de se donner des airs importants.»

—Ruprecht Tore, répurgateur

Les sirènes

Croyances populaires

«Au Kislev, elles sont connues sous le nom de Rusalki et on les trouve le plus souvent aux alentours d'Erengrad. Ce sont les esprits de femmes noyées, revenus d'entre les morts sous forme de banshee pour se venger des hommes. Ces crétins de Marienbourgeois en ont mis une sur leur blason car ils les croient belles. Eh bien, laissez-moi vous dire un truc; cette beauté coûte la vie à de nombreux marins.»

— Vasily Alexandrovich, marin kislevite

«Me noyer me f'rait pas de mal,
Et ils ne retrouveraient que ma chope et ma chemise.
Mais la sirène est loin,
Et l'océan ne veut pas de moi ce soir.»

— Vieux Tom, poète de rue un poil ivre

De l'avis des érudits

«Tout comme les hommes-bêtes, il s'agit d'une forme de mutants qui s'est stabilisée et parvient à se reproduire, mais leur nombre reste faible en raison de la rareté des spécimens de sexe masculin dans leurs rangs. Elles disposent d'une société tribale primitive et se servent d'outils primaires. Il semblerait même qu'elles aient une religion et vénèrent un être connu sous le nom de Triton, proche de Stromfels, le dieu que servent les naufrageurs.»

—Doktor Brauer, érudit de Nuln

Les naufrageurs fréquentent les zones du littoral hantées par des sirènes, afin de piller les navires que ces créatures attirent contre les rochers. Il s'agit d'un travail dangereux, que l'on entreprend en se bouchant les oreilles à la cire afin de ne pas tomber sous le charme du chant des sirènes. Les sirènes ne dépouillent jamais leurs victimes et semblent ne tirer aucun plaisir des dégâts qu'elles causent.

Triton

Croyances populaires

«Je n'ai jamais cru à ces fariboles décrivant les 'navires vivants'des elfes noirs; jusqu'à ce que j'en voie un de mes propres yeux. L'une de ces tempêtes hivernales de la mer des Griffes nous avait fait perdre notre cap, et nous n'étions manifestement pas les seuls concernés. Une créature ballottée par la tempête, semblable à un dragon marin, se mit à s'approcher dès que les eaux se calmèrent, traînant derrière elle un navire plein d'elfes noirs assoiffés de sang comme s'il s'agissait d'une diligence. Désormais privés de vent, nous nous résignâmes et attendîmes que les pirates nous emportent, la monstruosité ne cessant de se rapprocher de nous. Soudain, un immense trident fendit les flots, embrochant littéralement le dragon avant de l'entraîner sous les flots en compagnie de l'équipage.

Avant ce jour-là, je n'étais pas franchement un homme pieux.»

—Dierderick Niemann, capitaine

De l'avis des érudits

«Si les Dieux du Chaos disposent de serviteurs se chargeant de leurs basses besognes dans le royaume des mortels, pourquoi Manann n'en ferait-il pas autant? Triton est à l'image de Manann; il s'agit de toute évidence d'une manifestation qui lui ressemble, au même titre que le sont les démons majeurs pour les Dieux du Chaos. Maintenant, mon fils, laissez-moi vous parler de saint Olovald…»

—Anders Pallenberg, prêtre (hérétique) de Manann

«Triton est certainement le dernier spécimen de sa race, jadis constituée de demi-dieux qui combattaient d'autres monstres pour le contrôle des mers. À l'aube des temps, c'est le peuple de Triton qui nous enseigna tout ce que nous savons des océans. Le fait que les druchii se soient approprié ces enseignements et les aient pervertis le courrouce plus que n'importe quoi.»

—Nenyll, elfe des mers

Les vrilles fongiques

Croyances populaires

«Les vrilles quoi?»

— Sigrun Gwisdek, paysan

De l'avis des érudits

«Nous avions quitté Praag depuis trois jours et étions en plein Pays des Trolls lorsque Bengt, qui se croit botaniste, s'est arrêté pour ramasser un champignon d'une espèce qui lui était inconnue. Il était bleu vif et sortait de la roche tels de longs tentacules. Bengt est tombé malade peu après et s'est mis à cracher des mucosités criblées de taches bleues. Lors de sa première crise de toux, il est tombé au sol et s'est mis à se tortiller comme un ver. Je me suis approché de lui pour tenter de l'immobiliser, mais j'ai senti quelque chose bouger sous sa peau. J'ai reculé d'horreur, et bien m'en a pris. Le champignon lui est sorti du ventre et ces longues choses bleues… lui ont plongé dans la gorge, mettant à jamais fin à sa vilaine toux.

Nous l'avons ensuite enterré sous un cairn de pierres et avons poursuivi notre chemin. Vous ne pouvez pas imaginer l'apparence qu'il avait lorsque je l'ai revu par la suite… C'est une histoire que je ne vous raconterai même pas, quelle que soit la quantité d'or que vous m'offrirez.»

— Willem Jansz, explorateur

CARACTÉRISTIQUES DES CRÉATURES

Amibes

Les amibes sont de simples créatures unicellulaires qui ressemblent à de la gelée. Elles rampent lentement ou, lorsqu'elles sont pressées, se meuvent au moyen de pseudopodes capables d'atteindre la moitié de leur longueur totale. Elles se nourrissent de matière organique, en ignorant totalement les métaux et minéraux. Ce sont des créatures infatigables et dénuées de conscience, dont les seuls buts semblent être de se déplacer et de manger, qu'il s'agisse de feuilles, d'animaux morts, de champignons ou d'aventuriers endormis. Elles sont naturellement attirées par la chaleur (qu'elles associent à de la nourriture), mais évitent tout de même les extrêmes de température, susceptibles d'endommager leur membrane cellulaire. Pour le reste, elles sont dépourvues de sens.

Bien que la plupart des amibes soient de taille modeste, certaines atteignent des dimensions considérables. En règle générale, pour chaque tranche de 60 cm de diamètre, conférez au monstre 10% de Force et 1 point d'Attaques. Les amibes dépassent rarement une taille de 2,40 à 3 mètres. Le profil qui suit vaut pour un spécimen de 2,10 mètres de diamètre.

Amibe

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
29%	0%	34%	47%	22%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	11	3	4	3	0	0	0

Compétences : Déplacement silencieux +10%, Natation
Talents : —
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les amibes peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 6 dans l'eau.
- *Dénué de conscience :* les amibes n'ont ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peuvent donc entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Enveloppement* : quand une amibe de bonne taille réussit une attaque, elle enveloppe sa victime, même si elle n'inflige pas de dégâts. Les victimes de cette attaque sont étouffées dans le corps de l'amibe et perdent automatiquement 1 point de Blessures au début de chaque round en raison des puissants enzymes qui entament leur digestion. Les cibles sont considérées comme sous l'effet d'une prise si elles veulent s'échapper. Si l'amibe n'est pas assez volumineuse pour envelopper la cible, elle peut être assez grande pour l'immobiliser. Les victimes enveloppées ne sauraient être attaquées par l'amibe les ayant ingérées, celle-ci pouvant cependant s'en prendre à d'autres cibles. Enfin, un sujet englouti par une amibe doit réussir un test de Force Mentale sous peine de gagner 1 point de Folie.
- *Peur du feu et du froid :* si l'amibe est touchée par des sources de chaleur ou de froid extrêmes (comme une torche ou un métal plongé dans l'eau glacée), elle bat en retraite.
- *Rampant :* les amibes sont infatigables, mais lentes. Elles sont incapables d'entreprendre l'action de course.

Armure : —
Points d'Armure : corps 0 (01–100)
Armes : pseudopodes agrippants
Perspective d'Éradication : Facile à Difficile

Anguilles du Reik

Cet animal est une espèce endémique au Reik et à ses nombreux affluents. Un adulte mesure entre 3,50 m et 4,50 m de long ; une série de piquants court sur toute la longueur de son dos gris-vert.

Anguille du Reik

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
31%	0%	34%	38%	62%	6%	43%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	13	3	3	1	0	0	0

Compétences : Natation +10%, Perception +10%
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les anguilles du Reik peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 6 dans l'eau.

Armure : —
Points d'Armure : tête 0 (01–20), corps 0 (21–80), queue 0 (81–100, coups critiques comme pour des jambes)
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Moyenne

Arbrins

Les esprits forestiers d'Athel Loren élisent parfois domicile au sein d'arbres, devenant ainsi les sages et puissantes créatures connues sous le nom d'hommes-arbres. Toutefois, il leur arrive également d'animer des arbres morts, le plus souvent à des fins violentes. Quand il est calme, l'arbrin ressemble à un arbre mort tout à fait ordinaire haut de 2,50 m environ, mais une fois animé, il prend des allures de parodies grotesques d'homme, des visages cadavériques apparaissant sur l'écorce et les branches qui jaillissent du tronc selon des angles improbables.

Arbrin

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
50%	23%	50%	55%	43%	66%	65%	18%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	5	5	5	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (elfes), Dissimulation +20%, Fouille, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (malla-room-ba-larin), Orientation, Perception +20%, Pistage +20%, Sens de la magie, Survie +20%
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Camouflage rural, Effrayant, Mort-vivant, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Écorce épaisse :* l'écorce résistante qui sert de peau aux arbrins leur confère 2 points d'Armure sur toutes les zones.

- *Inflammable:* quand un arbrin est touché par une attaque de feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.

Armure: —
Points d'Armure: tête 2, bras 2, corps 2, jambes 2
Armes: Branches
Perspective d'Éradication: Assez difficile

Béhémoth

Plus grand encore que la plus imposante des baleines à trois cornes, la baleine blanche connue sous le nom de Béhémoth compte parmi les rois de la mer. Le Béhémoth dispose d'une longue dent qui lui sort du nez, sur le même principe que le narval. En outre, sa dentition n'a rien à voir avec celle des autres baleines puisque chacune de ses dents effilées mesure près de 1,80 mètre de long. Il a la peau couturée de cicatrices et plusieurs pointes de harpons dépassent de son dos, ce qui ne semble cependant pas le gêner le moins du monde.

Le Béhémoth attaque par le bas. Son seul avertissement prend la forme d'une sorte d'esquisse de mouvement dans l'eau avant que sa dent ne transperce le navire attaqué et qu'il ne débute son festin.

Béhémoth

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
79%	0%	90%	68%	28%	33%	44%	1%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
3	45	9	6	10	0	0	0

Compétences: Natation +10%, Orientation, Perception
Talents: Armes naturelles, Coups puissants, Puissance imparable, Terrifiant, Volonté de fer
Règles spéciales:
- *Monstrueuse puissance:* toutes les attaques du béhémoth sont considérées comme dotées des attributs perforante et percutante.

Armure: —
Points d'Armure: tête 0, corps 0
Armes: pseudopodes agrippants
Perspective d'Éradication: Impossible

Bric-brocs

Les bric-brocs sont des œuvres monstrueuses de nécromancie, constituées d'éléments de divers corps avant d'être réanimées sous forme de zombies. Mais contrairement aux zombies, les bric-brocs ont un semblant de conscience, sans doute dû aux cerveaux parfaitement conservés utilisés lors de leur création. Souvent, la créature devient folle et s'en prend à son créateur, mais si ce dernier parvient à la contrôler, il peut en faire une sorte de super zombie capable de prendre à son tour le contrôle de morts-vivants comme le ferait un nécromancien.

Bric-broc

Compétences: Intimidation, Perception +10%
Talents: Armes naturelles, Combat de rue, Coups puissants, Effrayant, Lutte, Menaçant, Mort-vivant



Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
30%	12%	55%	55%	15%	10%	10%	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	24	5	5	4	0	0	0

Règles spéciales:
- *Commandement:* les bric-brocs n'ont pas besoin d'être placés sous le contrôle d'un nécromancien. Ils sont eux-mêmes capables de prendre le contrôle de morts-vivants situés dans un rayon de 48 mètres (24 cases) comme le ferait un nécromancien.
- *Lent:* les bric-brocs sont infatigables, mais lents. Ils sont incapables d'entreprendre l'action de course.

Armure: aucune
Points d'Armure: tête 0, bras 0, corps 0, queue 0
Armes: poings
Perspective d'Éradication: Assez difficile

Brochets du Stir

Bien que le brochet du Stir à la peau gris-vert mouchetée ait quasiment disparu du Stirland, on en trouve encore dans les lacs et cours d'eau d'autres régions de l'Empire. C'est l'un des plus gros prédateurs d'eau douce du Vieux Monde, qui atteint parfois une longueur de 6 mètres pour un poids de plus de 2 tonnes. Il avale tout ce qui a la bêtise de croiser sa route, mais son régime alimentaire est principalement constitué de poisson, d'anguilles et de sangsues. Les jeunes, qualifiés de brochetons, auraient des propriétés médicinales, ce qui explique qu'ils sont très recherchés.

Brochet du Stir

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
55%	0%	53%	52%	38%	9%	51%	0%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	18	5	5	1	0	0	0

Compétences : Natation +20%, Perception +20%
Talents : Armes naturelles, Coups précis, Coups puissants, Effrayant, Sens aiguisés, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les brochets du Stir peuvent respirer sous l'eau. Ils ont un Mouvement de 8 dans l'eau.

Armure : —
Points d'Armure : tête 0, nageoires 0 (bras), corps 0, queue 0 (jambes)
Armes : dents pointues
Perspective d'Éradication : Difficile

Caméléosangsues

Semblables à de grosses limaces, les caméléosangsues subsistent en se fixant à une créature pour lui sucer le sang. Elles chassent près des cours d'eau, préférant les milieux humides pour éviter d'avoir la peau sèche. Une fois nourrie, la caméléosangsue se retire pour digérer son repas, ce qui peut prendre plusieurs semaines. Le monstre perçoit les vibrations, la chaleur et la lumière à l'aide d'organes sensoriels situés sur la tête. Quand elle n'est pas repue, elle se comporte en prédateur agressif et se met en quête de sources de chaleur. Les caméléosangsues ont des glandes près de la tête qui sécrètent un puissant hallucinogène. Celui-ci n'affecte que les mammifères : les créatures inférieures parcourent le terrain de chasse des caméléosangsues en toute insouciance, alors que les êtres doués de conscience sont victimes d'hallucinations prenant la forme de leurs plus grands désirs. Beaucoup finissent d'ailleurs par devenir dépendants à ce genre d'illusion.

SANGSUES GÉANTES

« Ouais, z'ont été trafiqués par ces vampires pendant leurs guerres, hein ? C'est c'que j'disais autrefois. Y z'en f'saient leur hors-d'œuvre avant d'passer au plat principal. Ouais, c'était bien nous les plats principaux. M'ont parlé d'ces histoires d'grosses limaces avant qu'ces saligauds d'vampires débarquent. »

— Galthek Rogarsson, forgeron

Les sangsues géantes sont monnaie courante dans le Vieux Monde. Certains pensent qu'elles sont très répandues pour la simple et bonne raison que contrairement aux sangsues classiques, elles peuvent survivre dans l'eau et en dehors de l'eau. On les trouve aussi sous terre, ce qui signifie sans doute que les cavernes ne sont pas toujours les meilleurs endroits où s'abriter. Leur taille est variable et leur couleur va du noir au rouge vif. Bien que les espèces les plus petites soient utilisées dans le cadre de la médecine, les grosses sont trop dangereuses et ne peuvent être posées sur un homme (maintenant, s'il vous faut soigner un ogre…). Parfois, elles pendouillent aux branches d'un arbre et s'accrochent à tout tissu vivant avec lequel elles entrent en contact. Le MJ désireux de recourir à ces monstres s'appuiera sur les caractéristiques de la caméléosangsue. Toutefois, une sangsue géante ne dispose pas du pouvoir spécial hallucinogène et sa Perspective d'Éradication est Facile.

Caméléosangsue

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
28%	0%	21%	23%	28%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	6	2	2	3	0	0	0

Compétences : —
Talents : —
Règles spéciales :
- *Allergie au sel :* frotter une caméléosangsue à l'aide de sel pousse la créature à prendre la fuite.
- *Analgésique :* la morsure des caméléosangsues ne provoque aucune douleur, ce qui leur permet de s'accrocher à une victime endormie sans se faire remarquer. Cet effet disparaît 10–BE rounds après que la sangsue s'est détachée.
- *Anticoagulant :* dès lors que la caméléosangsue se détache, la victime perd 1 point de Blessures de sang par round pendant 8–BE rounds ou jusqu'à ce que soit réussi un test de Soins Assez facile (+10%). Une créature qui subit plus de rounds d'hémorragie qu'elle n'a de points de Blessures meurt.
- *Créature aquatique :* les caméléosangsues peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 6 dans l'eau.
- *Dénué de conscience :* les caméléosangsues n'ont ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peuvent donc entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Hallucinogène :* tout mammifère qui respire les sécrétions hallucinogènes d'une caméléosangsue (il suffit d'être dans un rayon de 2 mètres de la créature, voire plus si l'on est au vent) doit réussir un test de Force Mentale Facile (+20%) sous peine d'y succomber et d'être sans défense pendant 1 round. Chaque degré de réussite obtenu permet de résister à l'hallucination pendant 1 round de plus avant qu'il ne soit nécessaire de rejouer un test de FM. À l'inverse, pour chaque degré d'échec, la victime subit l'effet pendant 1 round additionnel avant de pouvoir rejouer le test.
- *Peur du feu :* un coup porté à l'aide d'une flamme oblige la caméléosangsue à battre en retraite.
- *Sangsue :* la caméléosangsue se fixe là où elle mord une zone dénudée, après quoi ses muscles se contractent. Dès lors, le seul moyen de la retirer est de la tuer, de la frotter à l'aide de sel ou d'y appliquer une flamme, mais toutes les attaques la visant s'accompagnent d'un bonus de +30%. Une caméléosangsue aspire du sang à chaque round, faisant perdre 1 point de Blessures et 5% de Force à la cible. Les victimes qui se retrouvent à 0 point de Blessures et 0% en Force finissent par mourir en raison de l'hémorragie. La caméléosangsue ne se détache de son propre chef qu'une fois repue, ce qui se produit sur un jet de 9+ sur 1d10 après le premier round de sustentation, 8+ après le second round, etc. Ensuite, elle file pour digérer. Une victime endormie qui subit un nombre de rounds d'hémorragie supérieur à son bonus d'Endurance meurt. La Force perdue revient au rythme de 1% par heure. La sangsue peut être délogée au moyen d'un test de Force opposé, mais la victime subit alors un coup d'une valeur de dégâts de 1 sur la zone mordue.

Armure : —
Points d'Armure : tête 0 (01–20), corps (21–100)
Armes : dents
Perspective d'Éradication : Moyenne

Carexsangue

Pour le profane, le carexsangue a tout l'air d'une plante normale. Toutefois, lorsqu'une créature s'en approche, le monstre s'agite, battant l'air de ses branches jusqu'à ce qu'il saisisse une proie et l'attire vers lui. La plante plaque alors la victime contre son tronc, qui secrète un acide poisseux capable d'en faire une sorte d'engrais.

Carexsangue

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	0%	33%	33%	58%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	10	3	3	0	0	0	0

Compétences : —
Talents : Armes naturelles
Règles spéciales :
- *Branches immobilisantes:* l'attaque du carexsangue bénéficie de l'attribut immobilisante. Les combattants affectés subissent un coup d'une valeur de dégâts de 5 par round d'immobilisation au-delà du premier. Une victime prise au piège peut se libérer en faisant perdre au moins 8 points de Blessures au monstre en une seule attaque. Notez qu'une attaque immobilisante inflige les dégâts habituels lorsqu'elle touche.
- *Dénué de conscience:* les carexsangues n'ont ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peuvent donc entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Inflammable:* quand un carexsangue est touché par une attaque de feu, la perte de points de Blessures est doublée. On fait ce calcul après déduction du bonus d'Endurance et de l'armure.

Armure : —
Points d'Armure : corps 0 (01–100)
Armes : branches
Perspective d'Éradication : Assez facile

Doppelgangers

Sous leur forme naturelle, les doppelgangers ressemblent à des humanoïdes aux muscles et organes apparents. Toutefois, on a rarement l'occasion de les apercevoir sous cette forme, si ce n'est quand ils sont morts, car ils sont en mesure de prendre l'apparence de toute personne qu'ils ont déjà vue, ce qui inclut vêtements et armure. En outre, ils sont capables d'adopter les manières et la personnalité de leur cible au point que même les familles des victimes ont du mal à faire la différence.

Les doppelgangers ne se reproduisent pas ; ils sont exclusivement le fruit de la magie.

Doppelganger

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
41%	33%	42%	33%	33%	29%	29%	10%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	14	4	3	4	0	0	0

(Note : la valeur de Sociabilité d'un doppelganger est égale à celle de la personne pour laquelle il se fait passer. En revanche, les autres caractéristiques ne bougent pas.)
Compétences : le doppelganger a toutes les compétences de la personne pour laquelle il se fait passer. Toutefois, les marges de réussite de ses tests de compétence avancées sont réduites de moitié.
Talents : comme la victime. Sous forme naturelle, le doppelganger a le talent Effrayant.
Règles spéciales :
- *Métamorphe:* au prix d'une demi-action, le doppelganger peut prendre la forme d'un humanoïde sur lequel il a déjà posé les yeux, du moins tant que la différence de taille n'est pas trop sensible. En général, un doppelganger mesure 1,80 m.

Armure : les doppelgangers sont capables de reproduire l'armure de leur victime, mais imparfaitement. Ainsi, l'armure que porte le monstre vaut 2 pa de moins que la normale.
Points d'Armure : cf. ci-dessus.
Armes : arme à une main (épée)
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Farfadets

Quand ils sont bien traités, les farfadets peuvent se montrer amicaux, quoique espiègles. Cependant, ils peuvent tout aussi bien se montrer mortels et malveillants si l'envie les prend. Ils sont l'incarnation d'une humeur capricieuse. Elfes et sorciers désespèrent de traiter avec eux. Du reste, même l'histoire des elfes sylvains fourmille d'exemples de farfadets qui se sont retournés contre eux ou les ont abandonnés à un moment où l'on avait besoin d'eux.

Peu après sa mort, un farfadet se dissout. Cela explique que les savants du Vieux Monde ont bien du mal à les étudier et que beaucoup les relèguent au rang de simple mythe.

Vous trouverez ci-dessous le profil d'un farfadet type. Ils aiment prendre la forme de silhouettes ailées ou de peuples forestiers recouverts d'épines. Parfois, ils montent des animaux ou des créatures artificielles, mais ce phénomène découle simplement de leurs pouvoirs de métamorphose. Les caractéristiques fournies incluent l'éventuelle monture qui semble les accompagner.



Farfadet

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
48%	72%	19%	10%	66%	23%	35%	41%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	6	1	1	2 (8)	0	0	0

Compétences : Baratin, Connaissances générales (elfes), Déplacement silencieux, Dissimulation +20%, Équitation, Esquive, Expression artistique (chanteur, musicien), Filature, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, malla-room-ba-larin), Perception +20%, Sens de la magie, Survie +20%
Talents : Ambidextre, Armes naturelles, Camouflage rural, Contorsionniste, Fuite, Imitation, Lévitation, Sens aiguisés, Vision nocturne
Règles spéciales :
- *Attaques empoisonnées :* les cibles blessées par l'attaque d'un farfadet doivent réussir un test d'Endurance Assez difficile (–10%) sous peine de perdre 2 points de Blessures supplémentaires. Notez que ce test doit être joué pour chaque attaque infligeant des dégâts.
- *Magique :* toutes les attaques d'un farfadet sont magiques.
- *Métamorphe :* au prix d'une demi-action, le farfadet peut prendre la forme de son choix, du moins tant que le changement de taille n'est pas trop sensible. En général, un farfadet mesure 30 cm.

Armure : —
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, jambes 0
Armes : minuscules poignards (BE–1)
Perspective d'Éradication : Facile

Sous-types
Sauf indication contraire, les différents sous-types ont les caractéristiques et pouvoirs spéciaux décrits ci-dessus.

- **Les espiègles :** les espiègles, parfois connus sous le nom de lueurs des marais, prennent généralement la forme d'une boule de lumière ou d'un minuscule elfe luisant aux ailes déchiquetées. Ils volent selon un modèle parfaitement abrutissant pour leurs protagonistes, ce qui se traduit par une demi-action dont les effets sont semblables à un sort de *désorientation* (cf. page 156 de *WJDR*). Quand ils se sentent de méchante humeur, ils utilisent ce pouvoir pour entraîner les voyageurs dans les marais ou au bord de falaises.
- **Les pies-grièches :** les pies-grièches ressemblent à des créatures à coiffe rouge ou à de minuscules chevaliers et montent un insecte ou un oiseau noir, à moins qu'elles ne volettent au moyen d'ailes tranchantes. Comptant parmi les plus rapides et les plus mortels des farfadets, ces monstres constituent une sorte de caste martiale. Ils visent les points faibles de leurs ennemis, principalement les yeux et les veines saillantes. Les pies-grièches ont les talents Coups précis et Coups puissants, un Mouvement en vol de 18 et une CC de 66%.
- **Les terreurs :** les terreurs sont des farfadets cruels qui aiment prendre une forme effrayante pour terroriser les voyageurs. Ils trouvent particulièrement amusant de faire mourir les gens de peur. Ils ont le talent Troublant et peuvent effectuer une véritable démonstration d'effroi au prix d'une action complète. Tous ceux qui assistent à ce spectacle doivent aussitôt jouer un test de Terreur.

Naïades

Les naïades sont de beaux et insaisissables esprits de la nature qui vivent dans les cours d'eau du Vieux Monde. À l'instar des dryades (cf. *Bestiaire du Vieux Monde*), ce sont des métamorphes nés, capables d'adopter une terrible forme martiale. Souvent, elles prennent l'apparence d'elfes minces à la peau bleu pâle. Elles ont les yeux et les cheveux blancs ou bleus, et semblent toujours avoir la peau humide. Les naïades aiment la solitude et défendent farouchement leur territoire contre toute menace potentielle. Ce sont des créatures insondables, capables de céder à leurs émotions sans crier gare.

Naïade

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
45%	29%	39%	36%	67%	58%	42%	61%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	15	3	3	5	0	0	0

Compétences : Charisme, Déplacement silencieux +10%, Dissimulation +10%, Esquive +10%, Intimidation, Langage secret (langage des rôdeurs), Langue (eltharin, reikspiel), Natation +20%, Navigation, Orientation +10%, Perception +10%, Soins +10%, Survie.
Talents : Ambidextre, Amphibie, Armes naturelles, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les naïades peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 8 dans l'eau.
- *Forme martiale :* la naïade se transforme en une créature redoutable, incarnant ainsi la malice de la rivière. Adopter cette forme martiale ne demande qu'une action gratuite et lui confère le talent Effrayant, ainsi que 2 points d'Armure sur toutes les zones (il ne s'agit pas véritablement d'une armure ; les armes ennemies passent simplement au travers de l'eau).
- *Ondoyante :* sous forme martiale, l'apparence des naïades fluctue constamment ; un instant elles semblent calmes, et celui d'après elles paraissent enragées. À chaque round, une naïade peut choisir l'un des aspects suivants (habituellement celui qui représente le mieux le cours d'eau où elle vit), mais elle ne peut jamais adopter deux fois de suite le même.

Calme : la chair aqueuse du monstre se relâche et les traits de la créature semblent d'estomper, évoquant ainsi un être froid et insensible, ce qui lui confère +20% en Force Mentale.
Crue : le corps aqueux de la créature se met à gonfler et à clapoter, comme s'il semblait sur le point d'exploser, lui conférant un bonus de +10% en Force et en Endurance.
Méandres : la naïade titube, comme si elle était ivre, si bien qu'il est difficile de prévoir ses mouvements. Les adversaires subissent un malus de –20% aux tentatives d'esquive ou de parade contre le monstre.
Rapides : de l'écume se forme sur la surface du monstre, qui se transforme en un mini tourbillon, bénéficiant ainsi d'un bonus de +10 en Agilité et d'un bonus de +1 en Mouvement.
Armure : aucune (cf. forme martiale, ci-dessus)
Points d'Armure : tête 0 (2), bras 0 (2), corps 0 (2), queue 0 (2)
Armes : noyade
Perspective d'Éradication : Difficile

Pieuvre des marais

La terrible pieuvre des marais a une force incroyable. De couleur brune, elle hante les marécages et bourbiers gluants et nauséabonds du Vieux Monde. C'est une créature solitaire qui ne se montre habituellement que pour s'en prendre aux cibles isolées, même si la faim peut la pousser à s'attaquer à des groupes entiers. Son corps peut mesurer jusqu'à 1,80 m de diamètre, mais la longueur de ses tentacules à ventouses atteint entre 6 m et 9 m.

Pieuvre des marais

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
35%	0%	74%	76%	54%	2%	56%	0%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
8	24	7	7	3	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Intimidation, Natation +10%
Talents : Effrayant, Puissance imparable, Volonté de fer
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les pieuvres des marais peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 6 dans l'eau.
- *Lutteur :* une tentative de prise couronnée de succès n'empêche pas la pieuvre d'entreprendre d'autres actions et ne confère pas de bonus de +20% à la Capacité de Combat des autres assaillants. De plus, le monstre n'a besoin que d'une demi-action (et non une action complète) pour maintenir sa prise ou infliger des dégâts aux adversaires agrippés. Toutefois, sa valeur d'Attaques est réduite d'un point par adversaire agrippé.
- *Multiplication des attaques :* tant que la pieuvre des marais dispose d'une valeur d'Attaques supérieure ou égale à 6, elle a tant de tentacules qu'elle peut effectuer deux attaques dans le cadre d'une attaque standard.
- *Noyade :* quand une pieuvre des marais parvient à agripper sa victime, elle tente aussitôt de la noyer. Si la cible rate un test de Force opposé, elle est entraînée sous l'eau (cf. page 28 pour plus de détails sur la noyade). Le monstre relâche sa victime si le tentacule immobilisant perd au moins 1 point de Blessures.
- *Peur du feu :* bien que la pieuvre des marais ait le talent Volonté de fer, elle n'en joue pas moins des tests de Peur quand elle est confrontée au feu. Le MJ fera cependant preuve de bon sens selon la taille du monstre et l'importance des flammes. Par exemple, une torche vacillante ne permettra sans doute pas de faire Peur à un spécimen de grande taille, mais suffira peut-être à le faire battre en retraite.
- *Tentacules :* au contact, les coups visant une pieuvre des marais touchent ses tentacules, sauf si l'assaillant entreprend une demi-action pour jouer un test d'Agilité Moyen (+0%) afin de frapper la masse regroupant le corps et la tête. Un effet critique de 1–4 sur les tentacules se traduit par la perte de l'une des Attaques du monstre au round suivant. Un effet critique de 5+ tranche le tentacule, ce qui se traduit par la perte permanente de l'une des Attaques du monstre. Les effets critiques de tentacule ne peuvent cependant tuer le monstre.

Armure : —
Points d'Armure : tête/corps 0 (01–20), tentacules (21–100)
Armes : 8 tentacules
Perspective d'Éradication : Très difficile

Prométhéen

Le Prométhéen est un immense crabe de 9 mètres de diamètre. Ses yeux s'agitent au bout de pédoncules, en quête de proies à saisir de ses pinces avant de les enfourner dans sa gueule béante. Sa carapace, envahie par les algues, est aussi dure que l'acier. Bien qu'il existât jadis un culte tourné vers l'adoration du Prométhéen, il ne s'agit pas d'une créature du Chaos, mais simplement d'un monstre destructeur.

Certains savants prétendent que le Prométhéen vit sur les fonds marins, qu'il ne fait surface que pour détruire des navires ou tuer lorsqu'on l'invoque par magie. Nul ne sait s'il est le seul membre de son espèce ou s'il existe en fait plusieurs créatures réduites à une seule et même entité par les récits des marins.

Prométhéen

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
59%	0%	60%	68%	14%	10%	44%	1%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	34	6	6	4	0	0	0

Compétences : Natation +10%, Orientation, Perception
Talents : Armes naturelles, Coups puissants, Effrayant, Puissance imparable
Règles spéciales :
- *Créature aquatique :* les prométhéens peuvent respirer sous l'eau. Ils ont un Mouvement de 8 dans l'eau.
- *Griffes broyeuses :* les armes naturelles du prométhéen sont si puissantes qu'elles ont les attributs percutante et perforante.

Armure : carapace épaisse
Points d'Armure : pédoncules oculaires (tête) 2, griffes 5, corps 5, jambes 3
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Très difficile

Sirènes

Les sirènes ont un buste de femme, à mi-chemin entre l'humaine et l'elfe, une queue de poisson et des griffes en guise de mains. L'apparence exacte de la moitié supérieure du corps est variable, allant d'une beauté ravageuse à des allures de sorcière hideuse.

Les sirènes vivent sur les littoraux rocailleux, d'où elles usent de leur chant envoûtant pour noyer les nageurs et attirer les navires vers les rochers. Souvent, on prend leur chant pour celui de harpies, auxquelles elles sont apparentées.

Sirène

Profil principal							
CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
33%	25%	49%	33%	49%	19%	52%	31%
Profil secondaire							
A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
1	12	4	3	2	0	0	0

Compétences : Dissimulation, Expression artistique (chanteur), Langue (tribale), Natation +20%, Orientation, Perception
Talents : Armes naturelles, Contorsionniste, Écailles (1), Sens aiguisés
Règles spéciales :
- *Chant des sirènes :* ceux qui entendent le chant d'une sirène doivent réussir un test de Force Mentale Assez difficile (–10%) sous peine de rester cloués sur place, incapables d'entreprendre la moindre action si ce n'est se rapprocher de la source du chant d'un air hagard. Pour ceux qui se préparent à la rencontre en se bouchant les oreilles à l'aide de cire, le test est Très facile (+30%). Si l'on se contente de se couvrir les oreilles à l'aide des mains, le test est Assez facile (+10%). Si la victime est attaquée, elle a droit à un nouveau test.
- *Créature aquatique :* les sirènes peuvent respirer sous l'eau. Elles ont un Mouvement de 8 dans l'eau.

Armure : écailles (1, queue uniquement)

Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, queue 1
Armes : griffes
Perspective d'Éradication : Assez difficile

Triton

Triton est un géant barbu au buste d'homme et à la queue de poisson. Il porte un trident et une couronne à pointes, mais nul ne connaît l'origine de ces artefacts. Triton se montre rarement, mais ses quelques apparitions couvrent l'ensemble des mers du monde. On dit qu'il contrôlerait le climat et plusieurs monstres des grands fonds. Sa haine des elfes noirs est légendaire, mais les rumeurs prétendent qu'il s'attaque aussi aux navires d'autres races. Son trident est tellement imposant qu'il est capable d'embrocher un petit navire avec celui-ci, une tactique qui suffit généralement à terrifier ses adversaires.

Triton

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
63%	45%	79%	69%	53%	29%	44%	34%

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
5	56	7	6 (8)	10	0	0	0

Compétences : Connaissances générales (elfes, océans), Emprise sur les animaux, Intimidation, Langue (eltharin), Natation +20%, Orientation +20%, Perception
Talents : Aura démoniaque, Coups puissants, Écailles (2), Sens de l'orientation, Terrifiant, Puissance imparable, Volonté de fer
Armure : écailles (2, moitié inférieure du corps uniquement)
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 0, queue 2 (jambes)
Armes : arme à deux mains (trident)
Perspective d'Éradication : Impossible

Vrilles fongiques

La vrille fongique ne pousse fort heureusement que dans les Désolations du Chaos. De toute façon, seule une contrée proprement surnaturelle pourrait supporter une telle création. Poussant dans les anfractuosités rocheuses, la partie visible du monstre prend la forme de longs flagelles bleus recouverts de cils fins qui oscillent comme s'ils étaient balayés par la brise, même lorsque le vent ne souffle pas.

Lorsqu'on les touche, ces flagelles produisent des spores suffisamment minuscules pour être inhalés pour les créatures en contact. Les malheureux qui incubent les spores deviennent alors des hôtes, ni plus ni moins. Une fois à maturité, les flagelles jaillissent du torse de la victime avant de s'enfoncer dans sa gorge pour l'étouffer si le choc initial n'a pas suffi à la tuer.

Mais le pire, c'est que la vrille est capable de se répandre dans le cadavre de son hôte et de l'animer comme s'il s'agissait d'un zombie, ce qui lui permet notamment de se déplacer et de libérer de nouvelles spores, de préférence dans les endroits peuplés.

Zombie fongique

Profil principal

CC	CT	F	E	Ag	Int	FM	Soc
25%	0%	35%	35%	10%	—	—	—

Profil secondaire

A	B	BF	BE	M	Mag	PF	PD
2	12	3	3	4	0	0	0

Compétences : —
Talents : Armes naturelles, Effrayant, Mort-vivant
Règles spéciales :
- *Dénué de conscience :* les zombies fongiques sont des cadavres animés dénués de conscience. Ils n'ont ni Intelligence, ni Force mentale, ni Sociabilité et ne peuvent donc entreprendre (ou rater) de test basé sur ces caractéristiques.
- *Lent :* les zombies fongiques sont infatigables, mais lents. Ils sont incapables d'entreprendre l'action de course.
- *Spores :* quiconque entre en contact avec une vrille fongique (en affrontant par exemple un zombie fongique au corps à corps) court le risque d'inhaler ses spores et de devenir hôte. De plus, une fois seulement au cours de son existence, lorsque le champignon sent autour de lui un grand nombre d'êtres vivants susceptibles de jouer un rôle d'hôte, il libère ses spores d'un coup. Il meurt aussitôt, mais toutes les créatures présentes dans un rayon de 50 mètres sont sujettes aux spores comme si elles avaient touché le monstre. Dans les deux cas, les cibles exposées doivent réussir un test d'Endurance Moyen (+0%). En cas d'échec, la victime développe dans la semaine une violente toux, sans compter qu'elle souffre de douleurs abdominales. Au terme de cette semaine, un champignon en émerge et tue son hôte, à moins que ce dernier ne dépense 1 point de destin. Il n'existe aucun remède connu, mais une véritable quête pourrait se solder par sa découverte.

Armure : —
Points d'Armure : tête 0, bras 0, corps 1, jambes 0
Armes : flagelles
Perspective d'Éradication : Assez facile



~ Index ~


Découvrez la contrée
des glaces et des neiges !
Le Royaume des Glaces
sortie prévue en Septembre 2008
Bibliothèque Interdite, Lire ou périr... www.warhammerjdr.fr